

Año II Número 14- 325 Pesetas
HOBBY CONSOLAS
REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS
SPLATTER HOUSE II
LA MALDICIÓN DE LA MÁSCARA
EXTRA NOVEDADES 212 PÁGINAS
¡¡GRATIS!!
UN MEGA PIN
SONIC 2
¡Sólo para campeones!
STREET FIGHTER II
Concurso
REGALAMOS 100 GAME GEAR
Con sintonizador de TV

o Acompañado

Nadie podrá acompañar mejor a tu SUPER NINTENDO que Mario. SUPER NINTENDO y SUPER MARIO WORLD. Juntos a un precio nunca visto. Descubre 96 fantásticos mundos en su última y más divertida aventura.

22.990 PTAS. +IVA *

*PVP final recomendado 26.440 Ptas. IVA incluido.

NUEVO SUPER PACK

Nunca antes has visto nada igual. SUPER NINTENDO más los dos juegos que encabezan la lista de éxitos en el mundo entero, a un precio super. **SUPER MARIO WORLD**, con Mario superándose a sí mismo. **STREET FIGHTER II**, el único con 16 megas de auténtica acción en un solo cartucho ¡alucinante!. Sólo con SUPER NINTENDO podrás ponerles las manos encima.

28.690 PTAS. +IVA *

*PVP final recomendado: 32.990 Ptas. IVA incluido. (Oferta limitada hasta fin de existencias).



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



Double Dragon 3
Billy y Jimmy Leen han vuelto para encontrar la piedra Rosetta. Deberán enfrentarse con sus nunchakus a Ninjas, guardianes sobrenaturales, arqueros...
WWF Superstars 2
Seis grandes estrellas del boxeo mundial te esperan en el cuadrilátero. Muévete con rapidez. Rétales individualmente o por equipos.
THE SIMPSONS
BART VS. THE JUGGERNAUTS
GAME BOY
Nintendo
Acclaim
DOUBLE DRAGON 3
THE ARCADE GAME
SUPERSTARS 2
FEATURING STEEL CAGE AND TAG TEAM ACTION!
Bart V.S. The Juggernauts
Durante cuatro duras semanas Bart tendrá que competir con los super entrenados Juggernauts. Todo vale: mordiscos, empujones... ¡incluso trampas!
SPIDER-MAN 2
Spiderman 2
La ciudad está a salvo gracias a tu héroe. Atrévete con volteretas, desplazamientos, saltos... Y súbete por las paredes ¡de tu pantalla!
¡MULTIPLÍCATE POR CERO, FENÓMENO!
GEORGE FOREMAN'S KNOCK-OUT BOXING
George Foreman's K.O. Boxing
Ya nada puede detener al ex-campeón de los pesos pesados. Sus 118 kilos sólo tienen una meta: el título mundial. ¿Podrás derribarle antes del último round?
Todos los títulos y personajes que aparecen son marcas registradas de Acclaim
Acclaim entertainment, inc.
GAMEBOY™
Nintendo
ERES UN FENÓMENO
ERBE
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

SUMARIO

Año II - Nº 14- Noviembre 1992- 325 ptas. (Incluido IVA)

Canarias, Ceuta y Melilla 325 ptas.



STREET FIGHTER II

La locura del Street Fighter llega por fin a nuestra revista. Para empezar hemos montado todo un especial acerca de este super juego. Lo que venga después -mitos, comentarios, películas, posters- dependerá de vosotros. Y de lo que os impacte.



Esta revista exhibe el primer número extra de toda su historia. La gran cantidad de juegos que abarrotan en estas fechas los escaparates de las tiendas y los millones de temas que os queríamos contar nos han obligado a alcanzar las 212 páginas. Esperamos que el esfuerzo que ha supuesto la realización de este ejemplar deje clara la intención con la que siempre hemos trabajado. Contaros todo, informaros de lo último que ocurra en cualquier parte, haceros partícipes de nuestros descubrimientos, de nuestras experiencias en un mundo cada vez más apasionante son algunas de nuestras guías. Y éso se nota cuando nos sois fieles.



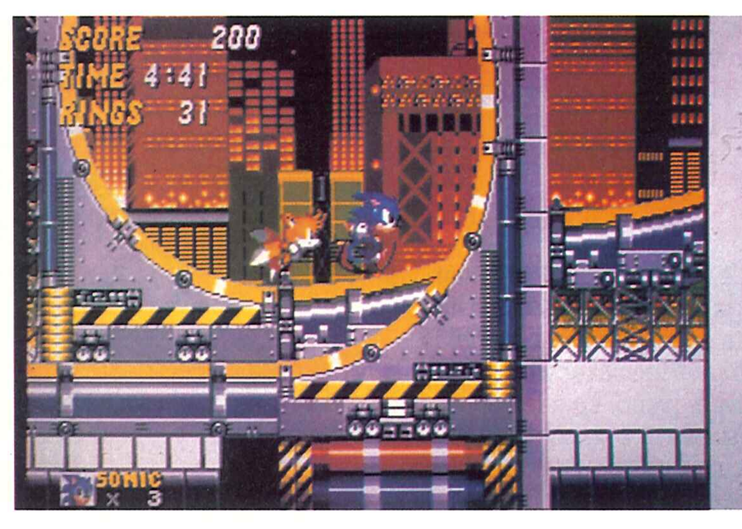


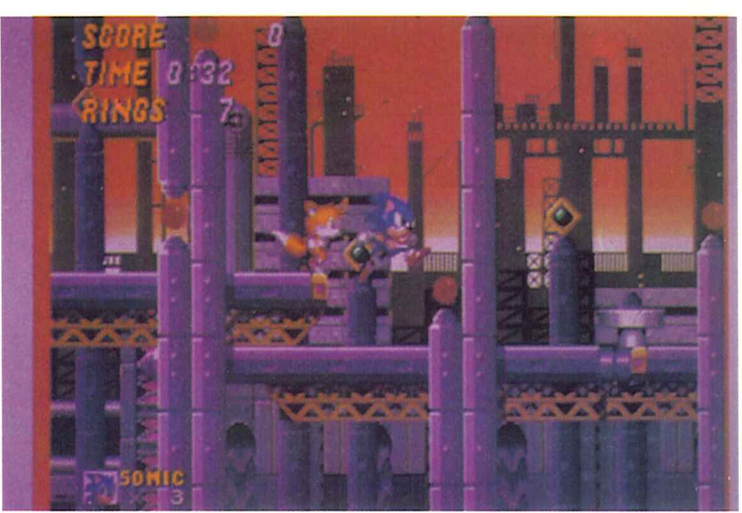
Edita: HOBBY PRESS,S.A. **Presidente:** María Andrino **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez-Centurión **Director Editorial:** Domingo Gómez
Director: Amalio Gómez **Directora de Arte:** Susana Lurguie **Redactor Jefe:** J. Carlos García Diaz **Redacción**: Marcos García, S. Herranz, C. Alonso, Bruno Sol, J.L.del Carpio, J.C. Romero (traductor).
Diseño y Autoedición: S. Fungairiño (Jefe de sección), Santi Lorenzo, E. Jaramillo **Directora Comercial:** Mamen. Perera **Coordinación de Producción:** Lola Blanco **Secretaria de Redacción:** Laura González
Dibujos: J.L Sanz **Corresponsales:** Marshal Rosenthal (USA), Dereck de la Fuente (Gran Bretaña) **Colaboradores:** J.R. Martín, Juan C. Sanz, A. Dos Santos, E. Lozano, A. Fernández, David Garcìa
Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92 **Suscripciones:** Tlf.:654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A. Tel: (93) 680 03 60 **Imprime:** ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid. **Depósito Legal:** M-32631-1991

Solicitado control O.J.D.
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

SONIC THE HEDGE

IMPRESI





Unitros, S.A.

El puercoespín más rápido de la historia ha vuelto para hacer sudar sangre al Dr. ROBOTNIK. Este enfrentamiento no tiene precedentes en el mundo de los videojuegos. ¡Temblad consolas!. SONIC regresa y no se corta por nada.

Junto a su amigo Tails volará en ala delta y hará looping... ROBOTNIK quiere venganza, SONIC la estaba esperando.

El que pega fuerte pega dos veces.

SONIC 2... Te pega.

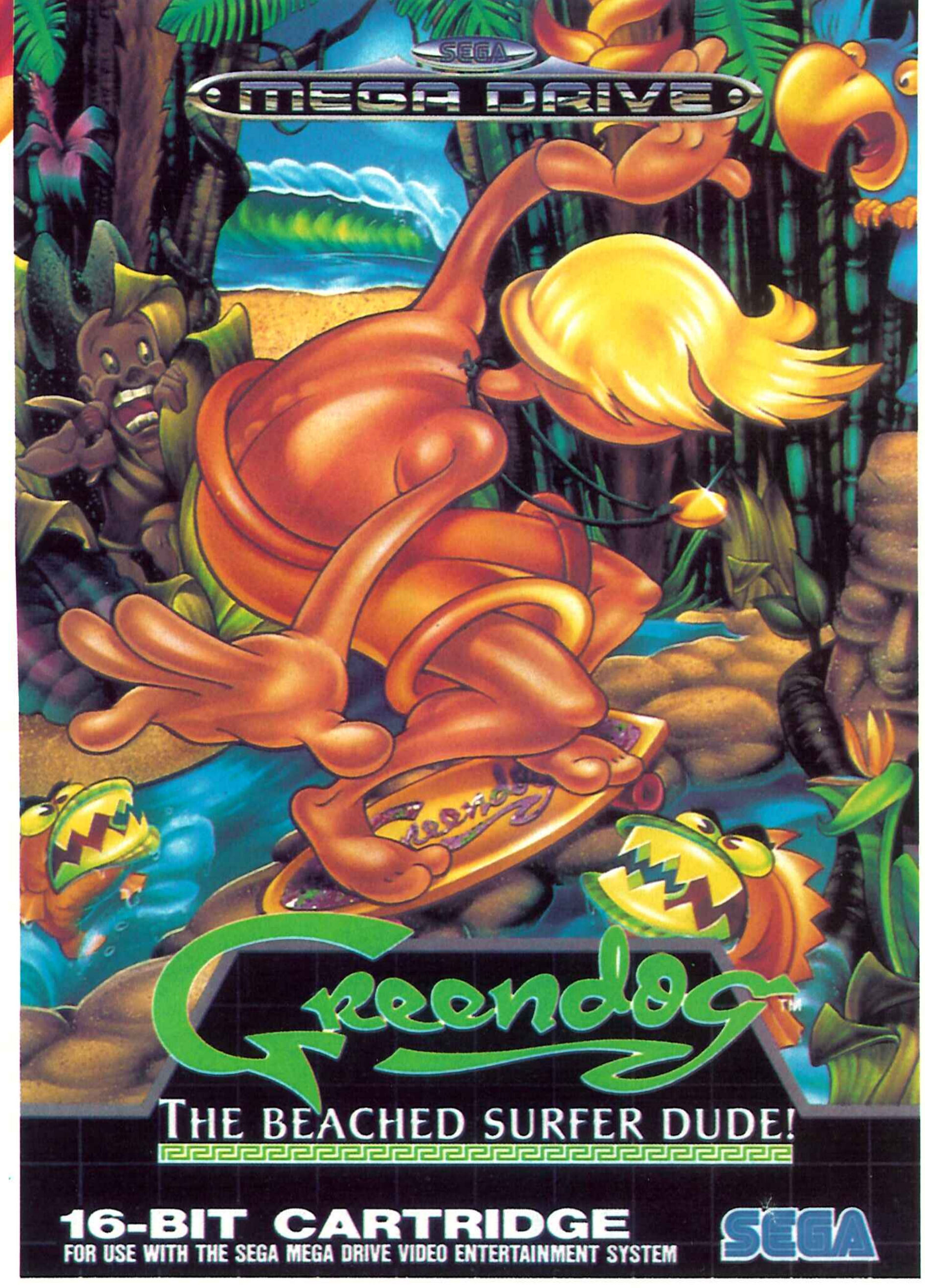


ESTOS TRES

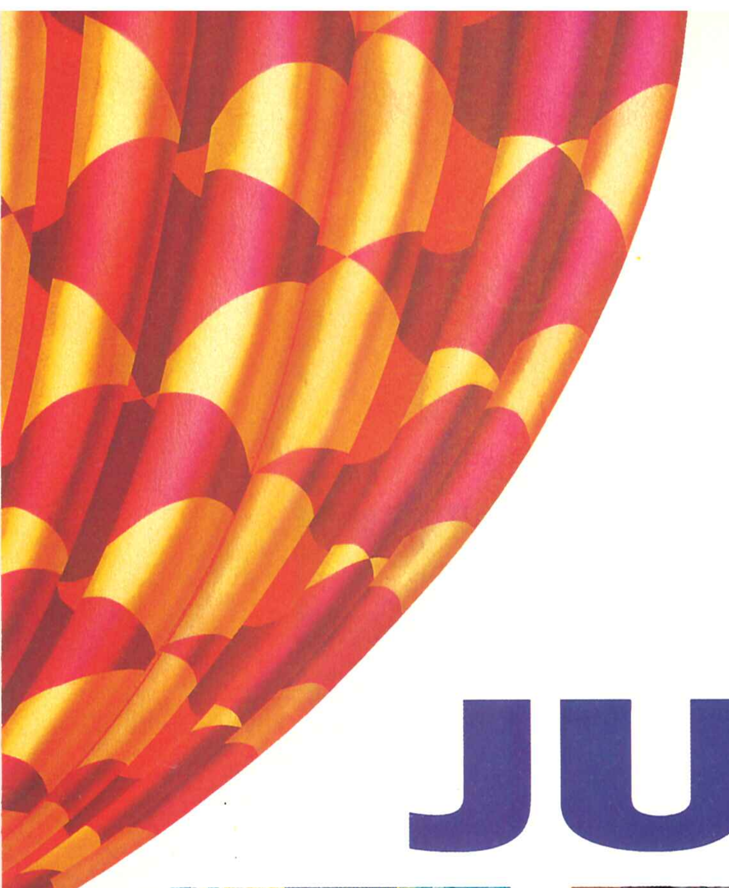








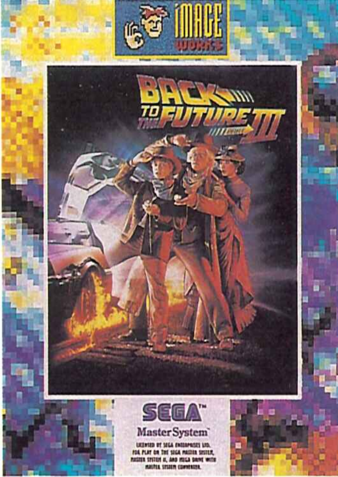
Véte al Caribe y vacila a las nenas con tus habilidades surferas.
Greendog lo lleva claro. Ha perdido su tabla y tendrá que surcar los caminos entre criaturas y monstruos de los más desquiciados.
Cargará con un collar maldito en busca del tesoro Azteca. ¡No lo dejes sólo!
Un montón de chavalas... te lo agradecerán.



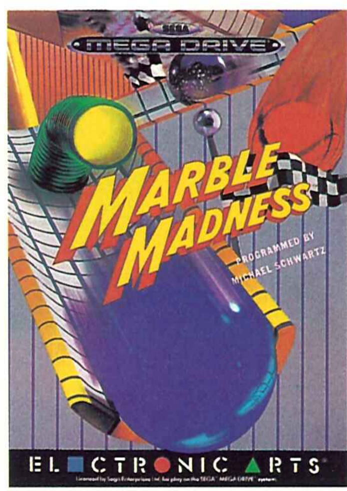


Ponte la máscara del terror y aplasta legiones de espantosas criaturas. Tu novia, Jenniffer, depende de ello. Utilizarás motosierras para salvar su vida y masacrar a todo aquel que se mueva.

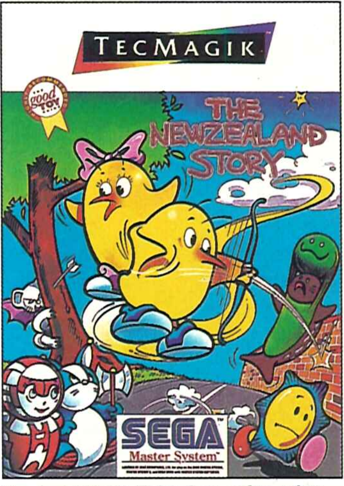
JUEGATE



¡Arranca en una frenética carrera contra el tiempo!. El futuro estará de tu parte. Tú eres Marty McFly, el viajero de la cuarta dimensión enfrentado a los más cochambrosos forajidos de la historia en el Lejano Oeste. No hay dos sin tres, y a la tercera...¡Va la vencida!.



¡No se te puede ir la bola!. Demuestra tu habilidad encontrando el final del camino. ¡No es un vulgar paseo!. Cualquier traspiés...y te desintegras. La suerte no existe.



Vuela a Nueva Zelanda y salva a tus colegas de los más diabólicos enemigos. El tiempo corre rápido siguiendo tus huellas y comiéndote la moral.



Es la Edad de Acero. ¡El imperio Motorhead controla el cielo en sus naves de la muerte!. Bombas incendiarias y aviones de combate cubren camiones lanzallamas. ¡Bájales los humos!.



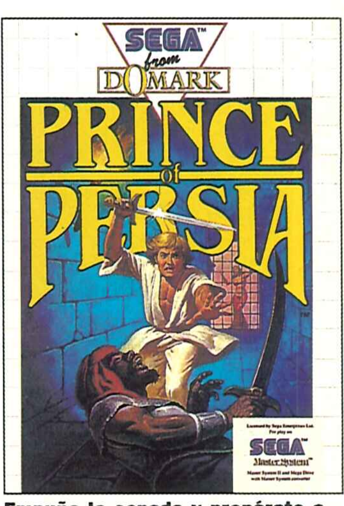
Eres el último concursante en el juego espectáculo con lo último en premios...¡Tu vida!. Con seis armas futuristas derrota a los mutantes Cyborg. Lucha contra tanques de asalto, esferas de la muerte y hombres mutoides de 30 toneladas...¡Está en tus manos!.



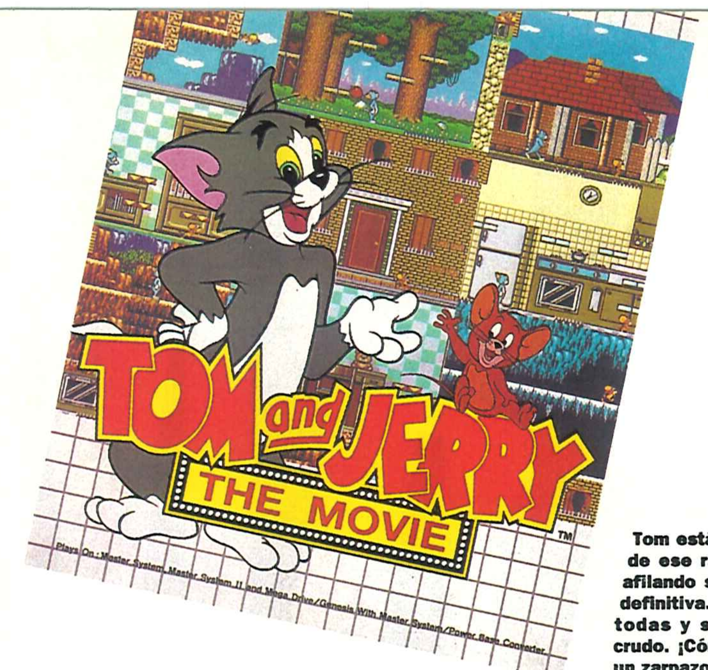
En el extremo de la galaxia se avería una nave amiga... monstruos enfermizos la asedian sin piedad. ¡Salva lo que queda de tripulación humana!.
Te esperan pasillos oscuros y pasadizos mortales.



Pon a prueba tu agilidad mental atrapando mosaicos de colores a medida que llegan a la imparable cinta transportadora. Habrás de ordenarlos para no caer en la ruina. ¿Parece fácil?. Pónte el coco en orden.



Empuña la espada y prepárate a enfrentarte a los más asquerosos rufianes. Una princesa de lo más guapetona fué raptada por el Visir Jaffar en una jugada de lo más sucia. ¡Tú habrás de rescatarla!.

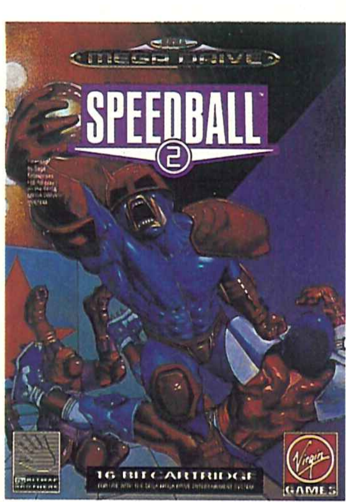


Tom está hasta las narices de ese ratón palizas. Está afilando sus uñas de forma definitiva. Jerry se las sabe todas y se lo pondrá muy crudo. ¡Córtale el camino de un zarpazo mortal!.

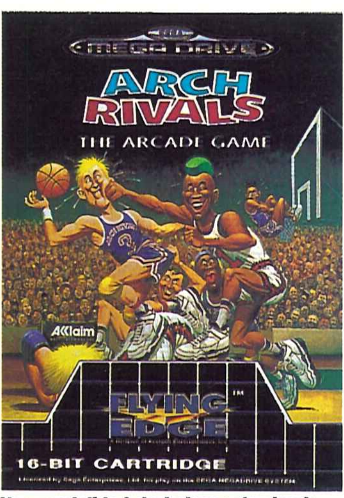
LO TODO



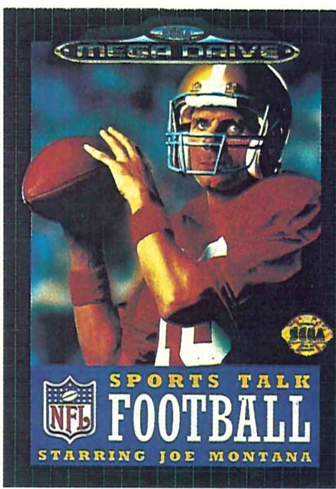
Un juego de acción destructora con sonido en vivo. Toda la dificultad y rapidez para hacerte luchar a brazo partido. ¡Es una pasada!.



Un deporte del futuro, violento y casi legal con una sola regla: meter una bola de acero en la portería del contrario. ¡Participa, sediento de sangre y hambriento de fama!. Ten muy presente que las reglas son iguales para todos.



Una modalidad de baloncesto donde romper las reglas es una regla. Si no puedes bloquear un tiro...¡Machaca a tu oponente!. No es simple baloncesto, es baloncesto pendenciero. ¡Baloncestreau!.

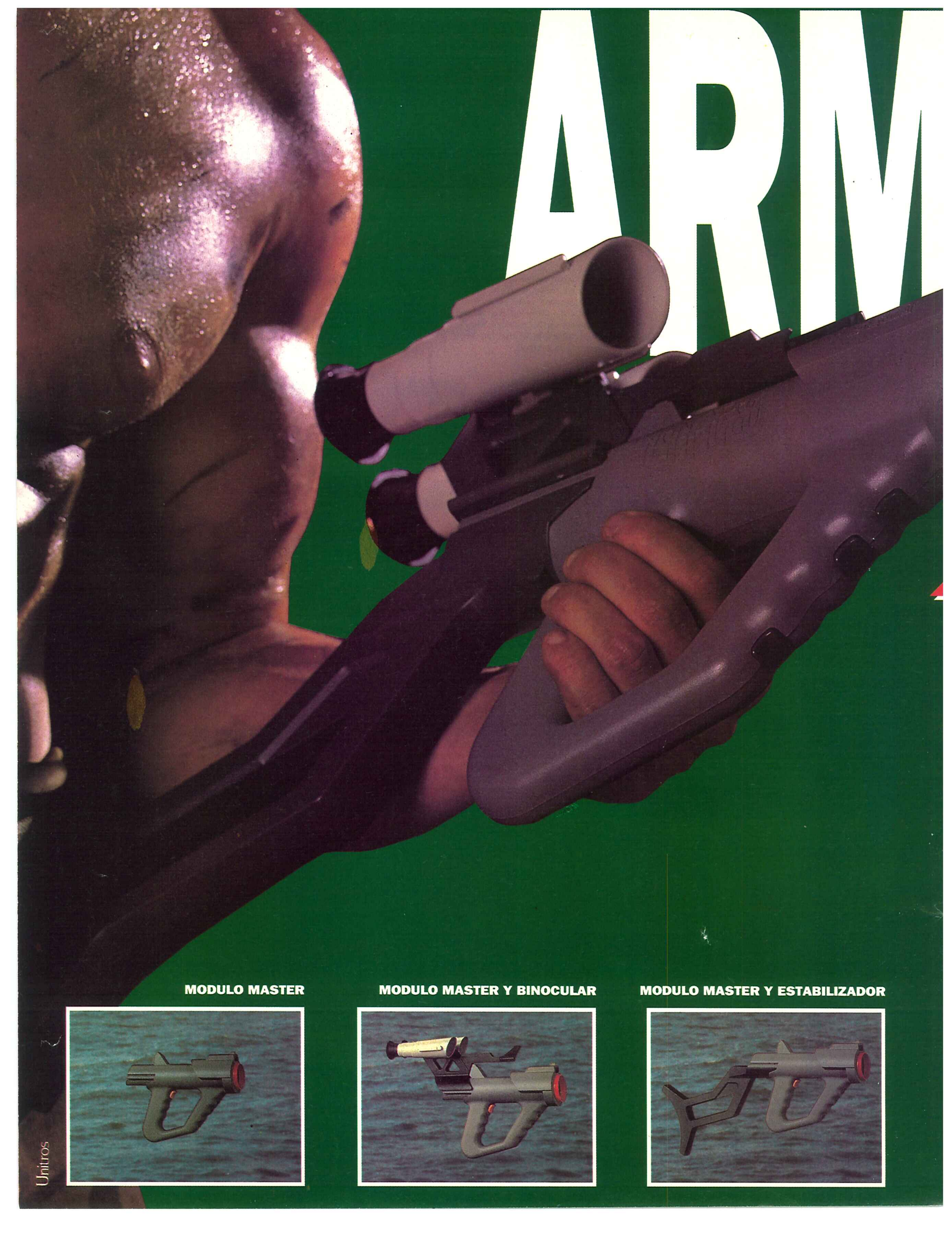


¡Arranca en los pies del mejor Quarterback de la historia!. Joe Montana sólo sale a un campo si es para ganar. Pases de 60 yardas... Son tu arma definitiva. Cuentas con animadoras, un público furioso... ¡Y un brazo de oro!.



¡Tú eres el mejor policía del cuerpo.!. Unas ratas repulsivas te comen el terreno en busca de tu pellejo. La hija del alcalde necesita tu ayuda... ¡Menuda oportunidad!.

Vive una Aventura
SEGA


ARM
MODULO MASTER
MODULO MASTER Y BINOCULAR
MODULO MASTER Y ESTABILIZADOR
Unitros

A TOTAL

Menacer

Potencia de juego en la máxima pasada. El arma definitiva para el control total de todo lo que se mueva. ¡Aprieta el gatillo!. El MENACER está cargado. Un bazoka de precisión que gracias a sus tres componentes, te permite jugar de siete formas distintas. La capacidad ofensiva de tu enemigo es la medida a tomar. Tus posibilidades son muchas: disparo masivo, rayos laser, control absoluto en 180°, ráfagas de ametralladoras, visor de precisión doble visión... y con los tres módulos. ¡Triple acción!. Armate hasta los dientes. MENACER escupirá fuego a la velocidad que quieras.

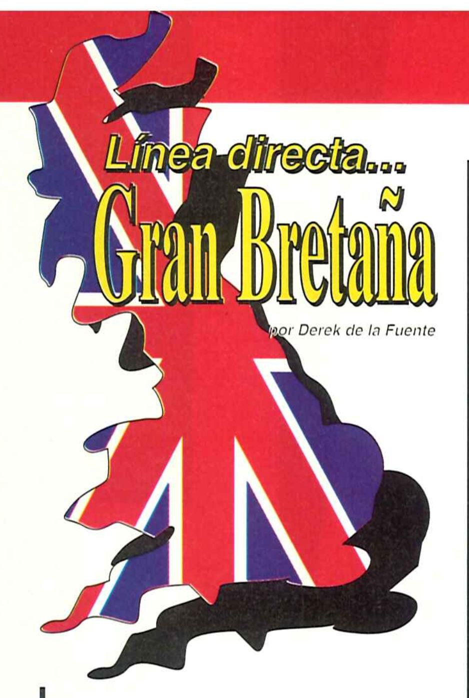
Quien tiene un MENACER... tiene un amigo. ¡No te fallará!.

Entra en combate con los siete juegos totales que acompañan al MENACER:

1.- Flying Edge
2.- Space Station Defender
3.- Ready Aim Tomatoes
4.- Whackball
5.- Rockman's Zone
6.- Pest Control
7.- Frontline

TU MEGA DRIVE ENTRA EN COMBATE

SEGA



CASINO
¡A jugaaaaar!

Todo el sorprendente mundo del azar y las grandes apuestas, ha llegado a la Lynx. «Casino», -el nombre del cartucho-, reúne cinco juegos capaces de proporcionaros horas de diversión y algún que otro descalabro económico.

Tomad nota: dados, ruleta, poker, veintiuna y tragaperras serán las diferentes "pruebas" a las que tendréis que enfrentaros con la intención de ganaros algún dinerillo, cosa que no os resultará nada difícil si tenemos en cuenta que empezaréis con un nada despreciable crédito de 100.000 dólares.



Existe la posibilidad de jugar contra otro improvisado "tahúr" y retarle a una mano de algún juego de cartas que requiera talento y habilidad. No sucede lo mismo con la ruleta, en la que los caprichos de la diosa Fortuna se dejarán sentir sin contar para nada con vuestro talento.

¡Las Vegas ya está mucho más cerca de vuestra consola!

ATOMIC RUNNER
Pánico en la Mega Drive

Aunque nunca falta quien dice que los juegos son siempre lo mismo, -pobres incultos-, la verdad es que el nivel y la calidad de éstos se va mejorando día a día.

Ahora ésto es más cierto que nunca.

«Atomic Runner», el último juego para Mega Drive realizado por Data East, posee los mejores gráficos que se han podido ver sobre la mayor de las Sega.

Pero no sólo eso. El nuevo cartucho de los creadores de títulos tan populartes como «Dragon Ninja» o «Joe & Mac» destaca sobre todo por el frenetismo con que se desarrolla la acción -se echan hasta chispas- y la inagotable falta de respiro con que nos inunda en todo momento su desarrollo.

«Atomic Runner» es un "shoot-em-up" al estilo Turrican, en el que adoptamos el papel del hijo de un científico que ha fallecido víctima de una pesadilla.

Mil peligros, decorados que se mueven, esqueletos, objetos inertes que cobran vida y un montón de sorpresas esperan al arriesgado jugador que se atreve a ayudar a nuestro sufrido protagonista durante su aventura.

¿Serás tú uno de esos valientes?

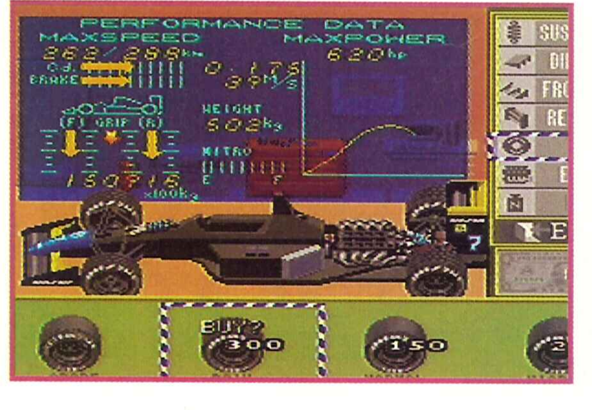




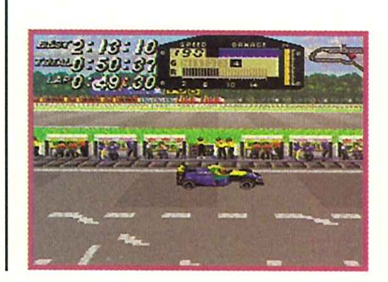
F-1 EXHAUST HEAT
La Super Nintendo calienta motores

A la Súper Nintendo le encanta la velocidad. Y en el poco tiempo que lleva con nosotros lo ha demostrado suficientemente. Vale un ejemplo: F-Zero. Pero hay más que están por venir. El primero, sin orden de preferencia, es este «F-1 Exhaust Heat» realizado por una compañía japonesa de nombre Seta, pero distribuido en Europa bajo licencia Ocean.

Con él váis a poder revivir los mejores tiempos de la Fórmula 1 sobre una consola que aprovecha el modo 7 de rotación de la SN, y que es capaz de realizar acercamientos que nos llevarán hasta los más increíbles detalles. Escuderías reales, 16 circuitos, piezas de recambio, ruedas, alerones y, bueno, la velocidad y el espectáculo propios de este maravilloso circo, te esperan a la vuelta de unos mesecitos. Atento a la jugada.







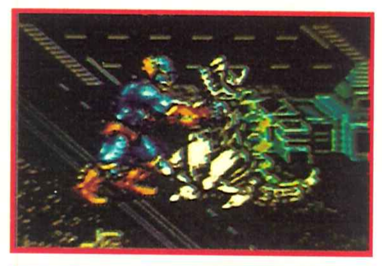


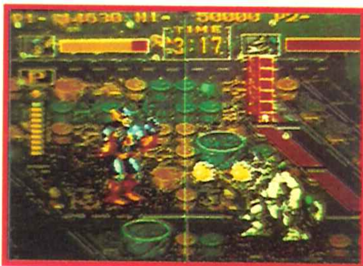
KING OF THE MONSTERS
Lagartos al estilo «Bio Man»

Directamente de Japón llega a las pantallas de Super Nintendo el genuino sabor de las luchas de monstruos en el más puro estilo nipón.

«King of Monsters», versión by Takara del clásico de Neo Geo, tiene lugar en las calles de una gran ciudad donde se ha desatado una batalla descomunal.

Cuatro infernales criaturas están dando rienda suelta a sus sueños y destrozando con sus colas todo lo que encuentran a su paso y para acabar





con ellos contaréis con la ayuda del genial Godzilla, protagonista consumado de este tipo de batallas.

«King of Monsters» aparecerá para Super Nintendo en Europa dentro de muy poco, mientras que habrá que esperar algo más para disfrutar de este espectáculo monstruoso en Mega Drive.

Por cierto, que no se nos pase, este juego inicia una serie de conversiones que Sega y Nintendo están llevando a cabo sobre juegos de Neo Geo. Primero ha sido este Rey de los Monstruos, pero más adelante vendrán Fatal Fury y 2020 Baseball. ¡Buena noticia!

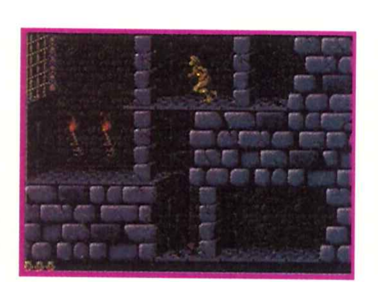
PRINCE OF PERSIA
Un príncipe muy «movido»

El príncipe que mejor se mueve, ha llegado a la Super Nintendo.

Nos estamos refiriendo al hijo del Rey de Persia, claro, quien, en su periplo por las consolas, ha decidido detenerse en la más nueva de las de 16 bits.

Realizado por NCS, -el mismo grupo de programación que dió vida a «Gynoug»-, este «Prince of Persia» parece sobrado de condiciones para afrontar una nueva aventura en la SN. Si no fuera así, no tendría el movimiento pausado e inteligente de siempre, ni tan excelentes ni brillantes decorados ni estaríamos dispuestos a esperar los meses que aún faltan para que este personaje haga acto de presenca en nuestras consolas.







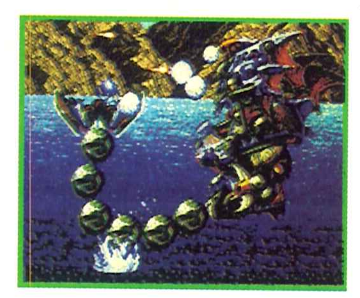
THUNDER FORCE IV
Una saga de lujo

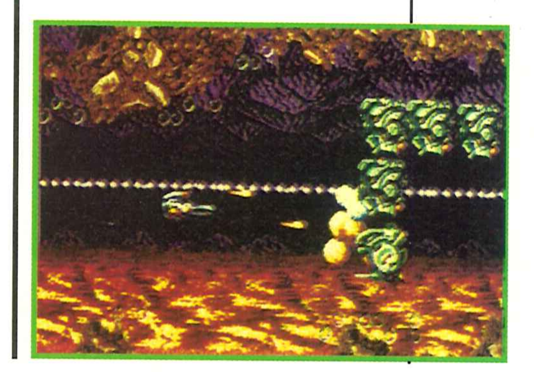
La cuarta parte del matamarcianos más imponente de la galaxia Mega Drive ya está circulando por esos mundos nipones.

Techonosoft, la compañía que dió vida a toda la saga de los truenos, ha sido la encargada de poner la guinda -¿final?- a uno de los proyectos más espectaculares para la Sega16 bits.

«Thunder Force IV» mantiene los mismo esquemas que todos conocemos: mucha acción, mucha velocidad y unos monstruos a tamaño pantalla como para quedarse boquiabiertos.

En lo único que se puede decir que verdaderamente ha cambiado es en el tamaño de la memoria: 8 megas. Y esto quiere decir que es el doble que los anteriores... ¡el doble de todo, hasta de diversión!





RODLAND
Ideas simples, ideas eficaces

La aventura Rodland se ha paseado ya por todos los ordenadores del mundo. De la mano de Storm ha conocido los suficientes bits como para montar su propio sistema.

Sólo faltaban las consolas, y éso, hoy en día, es algo de lo que no se puede prescindir. Así que Rodland ya tiene versión para Nintendo.

Después de todo, este juego no parecía excesivamente complicado de convertir. Además, con eso de que las consolas se adaptan a todo, pues tenemos lo que queríamos, es decir, un juego de plataformas, sencillo, simple, pero la mar de adictivo y cuyos protagonistas, -unos duendes niño y niña-, se lo montan pero que muy bien para hacernos pasar un rato estupendo.

¿La mecánica?. De lo más normal. Se trata de un juego pantalla a pantalla en el que si no se supera un nivel, se queda uno donde está.

Pero no temáis, nada es tan difícil como parece. Y menos en el mundo de Rodland, donde todo es alegría, dulzura y buen humor.



A Todo Marshal

¿Ha llegado a vuestros oídos el inquietante rumor de que la versión estadounidense del Street-Fighter II tenía algunas diferencias, y no a su favor, respecto a la versión original japonesa?. Pues bien, aclaremos el entuerto.

Por una parte es cierto que algunas tiendas de Estados Unidos están **vendiendo el cartucho japonés a nada menos que 150 dólares** (unas 15.400 pesetas), presentando como reclamo sus supuestas ventajas con respecto a la versión americana. Sin embargo, hemos podido descubrir que ese rumor fue difundido por una revista estadounidense de videojuegos bajo la apariencia de noticia confirmada. Y que en realidad **no existe diferencia alguna** (excepto en el caso de los textos). Un último detalle: en España puede que salga a la venta entre las 10.000 y 12.000 pesetas.

• Y es que la "streetfightermanía" no conoce fronteras ni límites. Ya casi se puede considerar como el Pac-Man de los noventa, ya que además de haber vendido **más de un millón de unidades en Japón**, su empresa fabricante, Capcom, tiene previsto conceder licencias para la explotación de los personajes del juego en **revistas, televisión, películas, juguetes** y demás. Como comprenderéis, lo que menos necesita ahora mismo la empresa japonesa son problemas de piratería.

• Por otra parte, seguro que os acordáis del **pleito** que venían manteniendo Sega y Accolade por el tema de las licencias y la compatibilidad de los cartuchos. Una historia muy larga y llena de juicios. Pues bien, ya nos ha llegado la noticia de que el Tribunal de Apelación del Noveno Distrito de Estados Unidos **ha estimado el recurso presentado por Accolade** contra la sentencia que en su día favoreció a la multinacional japonesa. Como consecuencia de ello, **Accolade podrá seguir fabricando cartuchos para Megadrive** sin tener que pagar por ello ningún derecho de explotación.

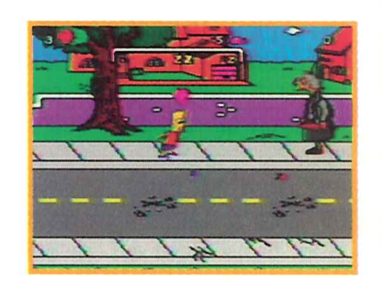
• Continúa en Estados Unidos la guerra de precios entre los fabricantes de consolas. **El precio de la Game Gear ha bajado** hasta los 99 dólares (unas 10.200 pesetas), la **Turbo Express ha descendido** de 299 a 199 dólares (de unas 31.000 a unas 11.000 pesetas) aunque sigue sin levantar cabeza, y **la Mega Drive y la Super Nintendo se ofrecen a 94 dólares** (unas 10.000 pesetas)... sin juego de regalo.

THE SIMPSONS: BART'S NIGHTMARE

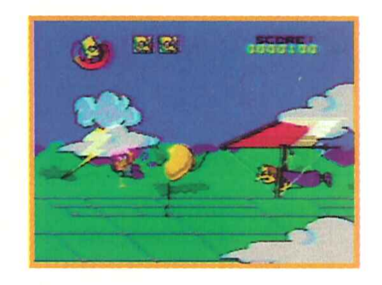
¿La más divertida de las pesadillas?

Está visto que Bart no puede parar ni de día ni de noche. Ahora resulta que nuestro amiguete se ha quedado dormido y nos ha invitado a que le acompañemos en una aventura de pesadilla, que comienza cuando sueña que ha perdido las doce páginas de sus deberes en las turbulentas calles de Springfield. Y claro, debe hacer lo posible por recuperarlas o sufrir el castigo de la señorita de turno.

Bart´s Nightmare es un juego de fantasía plagado de unos detalles técnicos geniales. Con un montón de gráficos, un colorido increíble y efectos sonoros y humorísticos a la altura de un Bart bastante más gamberro que de costumbre. Otro producto de saga Simpson que está a punto de visitaros.







GOLD MEDAL CHALLENGE '92

Sigue la fiesta olímpica

Que no, que la Olimpiada no se ha acabado, que nada de eso, que el gran acontecimiento deportivo continúa... en la pantalla de Nintendo. Sí, porque Gold Medal Challenge 92 reta a un total de 8 jugadores a medir sus fuerzas a través de dieciocho pruebas entre las que se incluyen: 100, 200 y 300 metros lisos, los 4x100 relevos, las carreras con obstáculos, los lanzamientos de peso y jabalina, la halterofilia e incluso los saltos mortales a lomos de un caballo desbocado.

Todo ello viene aderezado con unos gráficos rápidos y vistosos, unos excelentes efectos sonoros y una memoria de puntuaciones que inmortalizará vuestros records. Olimpiada para rato.





LOGIC THREE PARA NINTENDO® GAME BOY Y SEGA® GAME GEAR

Bolsa GameBoy
Bolsa GameGear
Nylon ultraresistente / Gran capacidad para almacenar cartuchos.

NI SIGMA RAY
–NES 8 bits–
SG SIGMA RAY
–SEGA 8/16 bits–
Autofuego / Microinterruptores protegidos / Cuatro ventosas estabilizadoras

Adaptador para coche
Permite conectar la consola al encededor del coche / Compacto y fácil de usar.

Adaptador de baterías
Permite conectar la consola directamente a la red / Cables extralargos que facilitan el movimiento.

Logic 3

® Nintendo Game Boy es una marca registrada de Nintendo.
® Sega Game Gear es una marca registrada de Sega.

DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35 Fax:91/429 52 40



FELIX THE CAT
Entre gatos anda el juego

El popular gato Félix ha hecho su entrada en el mundo de las consolas a través de la Nintendo. Su carta de presentación es un programa lleno de acción y peligros que deberá sortear si quiere ver con vida a su amada Kitty. Un malvado profesor de química se la ha llevado al mismo tiempo que se ha hecho con la bolsa de trucos de magia de Félix.

Como no podía ser de otra forma, el profe ha desperdigado los trucos del gato por el mapeado de las nueve fases de que consta el juego (más tres subfases por nivel) obligando a Félix a recorrer la ciudad de principio a fin.

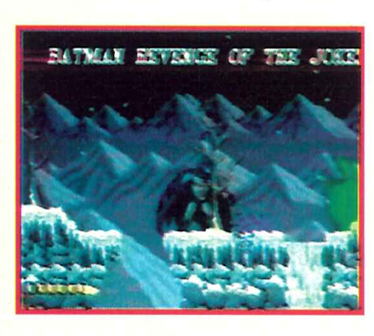


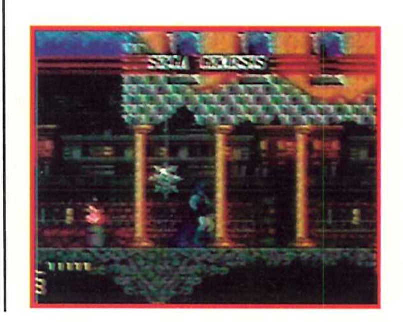


BATMAN REVENGE OF THE JOKER
La guerra de Ghotam City

Sun Soft ha vuelto a hacer de las suyas. Se ha llevado a Batman y al Joker, de nuevo, a la Mega Drive. Y ha planteado una venganza supina en la que queda bien clara la consigna: «En esta ciudad no hay sitio para los dos».

No hacía falta que dijeran más. Batman es tan grande que prácticamente no cabe en la pantalla. Ni él, ni sus giros multidireccionales, claro. Pero es que al Joker y a los demás enemigos les pasa lo mismo. Son tan grandes como la adicción que provocan. Y eso es toda una ventaja, porque a nosotros lo que nos gusta es jugar a lo grande y disfrutar a lo monstruo.





MÁS AMERICA

Sección Coordinada por José Carlos Romero

WF WRESTLEFEST
Genuino sabor americano

La compañía norteamericana Technos ha trasladado a los salones recreativos norteamericanos las emociones de la lucha libre americna. La nueva máquina que hereda las consignas de Wrestlemania incluye doce estrellas, nuevos golpes y la participación de 4 jugadores a la vez.



SPACE LORDS
Batalla en las alturas

Atari deleita a los apasionados de las guerras espaciales con este nuevo programa para máquinas recreativas cuya principal característica es la gran cantidad de posibilidades que permiten sus múltiples mandos. Space Lords se presenta en un mueble de dos monitores con el que pueden jugar de 1 a 4 jugadores y que, además, se puede conectar a otro igual para duplicar el número de competidores. Podréis tomar parte en el conflicto como pilotos o copilotos (los dos a la vez) lo que os obligará a colaborar activamente.

STREET CHALLENGE
En los barrios más bajos

Ya ha llegado la hora de que las dos bandas irreconciliables de la ciudad de Nintendo ajusten sus cuentas de una vez. Por una parte, Crash Cooney y sus secuaces están dispuestos a seguir siendo los amos de la calle en el barrio del Southside. Por otra, Todd Thornley III lo tiene todo menos la gloria del triunfo, y quiere dar a esos mequetrefes una lección. Será un excitante desafío a cinco pruebas pseudodeportivas.





SUPER CASTLEVANIA 4
Intérnate en una aventura de película. Su acción y música son de cine.

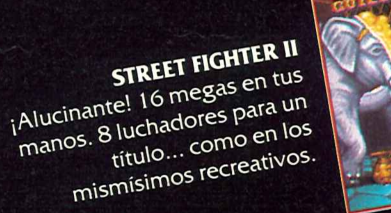
THE ADDAMS FAMILY
Una terrorífica mansión y una difícil misión: salvar a la "dulce" Morticia.



SUPER TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
Alíate una vez más a tus tortugas favoritas. Y vence al malvado Shredder.

ROBOCOP 3
La ciudad más peligrosa de tu consola jamás estuvo mejor protegida.

SUPER NINTENDO pone en juego...

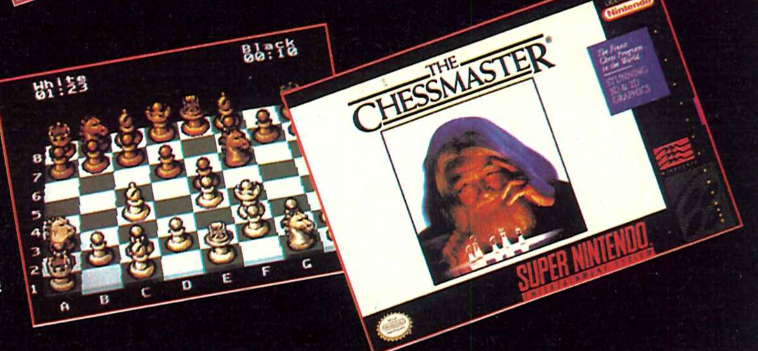


STREET FIGHTER II
¡Alucinante! 16 megas en tus manos. 8 luchadores para un título... como en los mismísimos recreativos.





FINAL FIGHT
Al rastrear la ciudad te encontrarás con multitud de tipos indeseables. Bórralos de los barrios bajos de tu pantalla.



THE CHESSMASTER
¿Blancas o negras? tú eliges. Mueve bien las figuras y... ¡jaque mate!

SUPER WWF WRESTLEMANIA
Un pressing catch muy real. Con tu mando de control dispondrás de una completísima gama de llaves y golpes.



PAPERBOY 2
Mantener informada a toda una ciudad puede que no sea tan fácil como parece.

el catál
títulos m

Sólo los Super 16 Bits de SUPER
en acción tantos y tan

U.N. SQUADRON
Una misión aérea sin precedentes. Elige avión y piloto para vivir esta aventura.

SUPER SMASH TV
Lucha por el mejor de los premios: tu vida.



KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE
Ayuda a Hoomer Simpson en su última y más fantástica aventura.



SPIDERMAN X-MEN
Spiderman, la legendaria Patrulla X... todo un clásico del cómic ahora en tu SUPER NINTENDO.





ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



JOE AND MAC
Retrocede a la edad de piedra. Pásatelo como un troglodita en cada dinosaurio pantalla.

DRAGON'S LAIR
Salvar a la Princesa Daphne en el tenebroso castillo del malvado Mordroc es la misión del más valiente caballero de Draconia: tú.

ogo de
ás Super.

NINTENDO son capaces de poner emocionantes juegos.

SUPER PROBOTECTOR
Un super juego para un super héroe. Controla toda la fuerza de Probotector y la galaxia será tuya.



BLAZING SKIES
Un combate aéreo de la Primera Guerra Mundial, con los más modernos gráficos digitalizados y en alta definición.

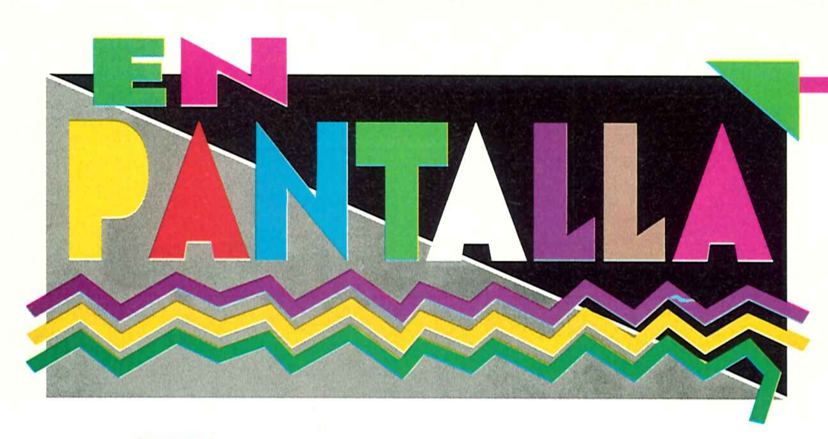
BART'S NIGHTMARE
¿Te imaginas al pobre Bart intentando recuperar 8 hojas de sus deberes en una horripilante pesadilla?



Y más juegos aún. Junto con el NINTENDO SCOPE, un cartucho con 6 juegos de habilidad y acción. Para jugar con este bazooka a distancia sobre la pantalla. ¡Insuperable!

EXHAUST HEAT
Fórmula Uno en 3-D. Vaya carrera. 15 vertiginosos circuitos. ¡Y un coche diseñado por ti mismo!









Presentación de las novedades de Virgin a la prensa internacional

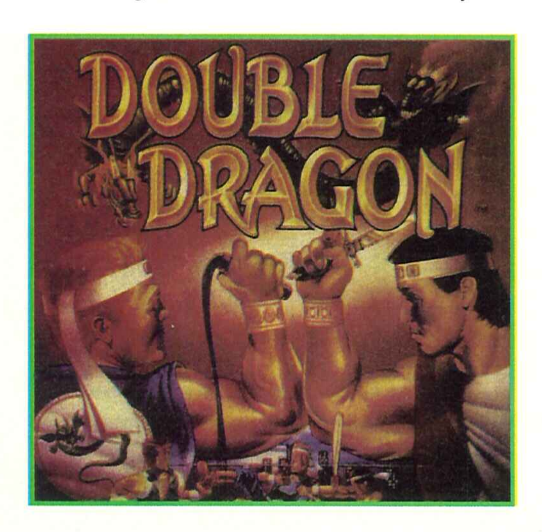
EL SELLO DEL PRESTIGIO

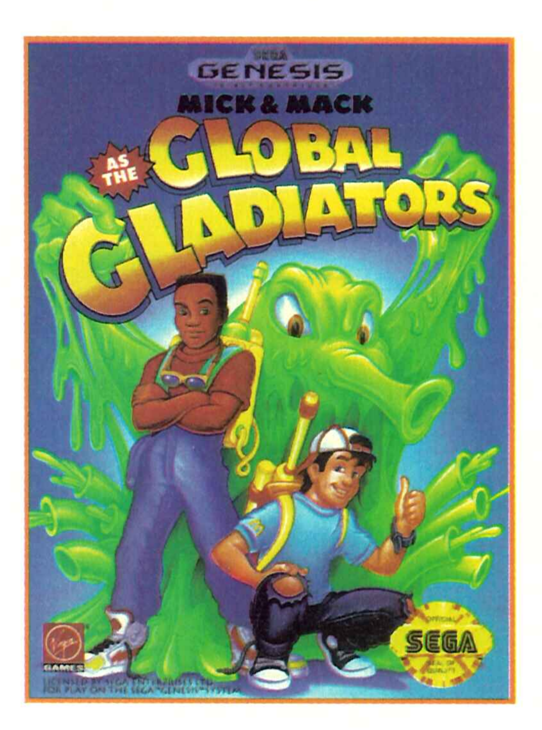
Virgin Games, una de las compañías de software más importantes del mundo, realizó la presentación oficial de sus próximos lanzamientos en el lujoso hotel The Breakers, situado en las cálidas playas de Palm Beach, Florida. Hobby Consolas -como única representante del mercado español-, estuvo presente en el acto, donde se puso de manifiesto la clara intención de este sello de convertirse en la máxima fuente de videojuegos para Sega.

Y para ello nada mejor que arroparse de un magnífico catálogo de juegos. Porque si no de nada habría servido invitar a la flor y la nata de las revistas europeas y a las más principales de las distribuidoras de todo el mundo, a ese acto esplendoroso que se celebró en el prestigioso Hotel The Breakers -orgullo de los americanos-, y que se prolongó durante cinco lánguidos días de tormenta.

Allí, en el suntuoso ambiente que emanaba de los interminables Cadillac aparcados a la puerta, de los frondosos bosques transformados en campos de golf, de la playa privada y de los recargados salones en los que se mezclaban el barroco y el aluminio con esa naturalidad que sólo los yankees saben otorgar a su obras, todo estaba preparado para impresionar. Y, sin duda, lo consiguieron.

Pero no, no lo hicieron gracias a esas cenas regadas con Moët & Chandon y amenizadas por aquella casi inaudible discreta banda de jazz. Ni tampoco por esa gran noche en la que un etiquetado y tembloroso Mohamed Ali presidió una cena de gala en la que sólo rompió el protocolo la manifiesta alergia a las corbatas exhibida por los entrañables periodistas británicos. No. Ni siquiera aquel trofeo de Golf en el que Greg Norman batió sus palos con todo aquel aprendiz de golfista que osara a retarle, me impresionó tanto como lo hicieron los títulos que Virgin fue sacando poco a poco de los circuitos fantásticos de su imaginación.







Global Gladiators

Era lógico. Eso era, al fin y al cabo ¿a lo que había ido?

Amalio Gómez

(Lo siento, tenía que escribirlo así...)

Double Dragon

La lucha callejera más famosa de todos los tiempos, viaja a la portátil de Sega. Golpes, artes marciales, y acción a raudales al servicio de un único fin: limpiar de enemigos seis interminables niveles... ¡con sus correspondientes fases ocultas!

Global Gladiators

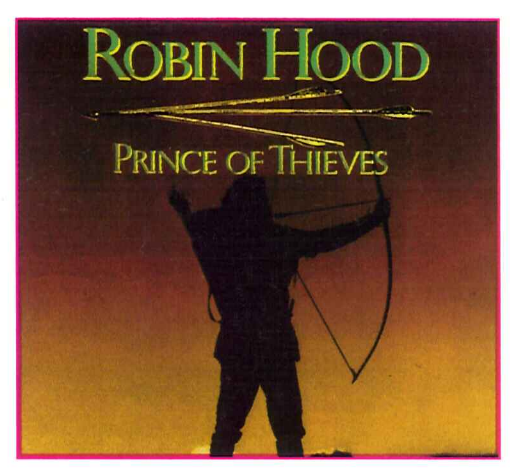
Mick y Mack satisfarán tus ansias de acción en unas contiendas que se extenderán a través de los cinco continentes. Quince emocionantes niveles en los que escucharás melodías increíbles y disfrutarás con los más impresionantes gráficos que hayas podido ver jamás en tu Mega Drive. Y va en serio.

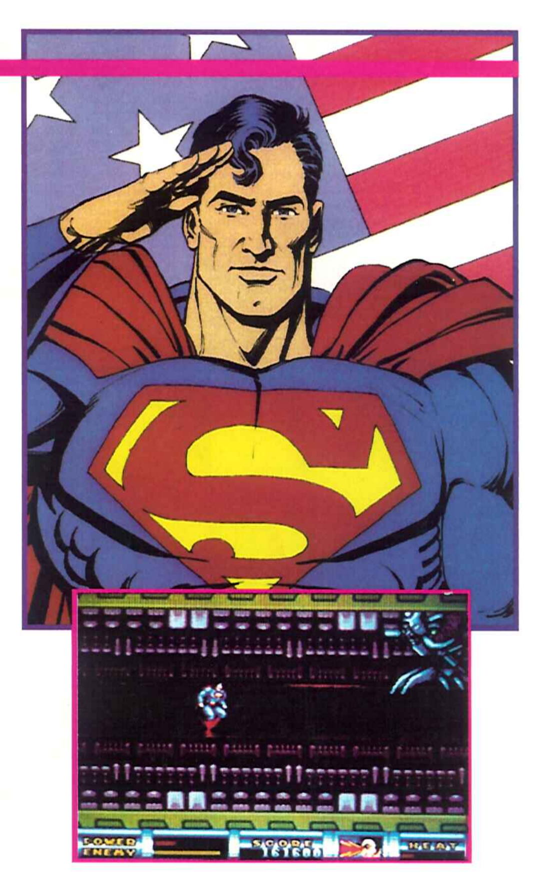


¿Qué hace un chico como tú sin una consola como ésta? En la Nintendo estamos todos. Tus personajes favoritos. Los juegos más totales. Todos tus colegas. ¡La Nintendo mola mogollón!

VEN A LA NINTENDO







Mega-lo-Mania

Tras alcanzar un éxito total en los ordenadores, llega a nuestras Mega Drive un simulador en el que adoptarás el papel de Dios -sí, has leído bien-. En él tendrás que regir los destinos de un pequeño mundo formado por 28 islas en un período de tiempo que transcurre desde la prehistoria hasta nuestros días. Muy, muy interesante...



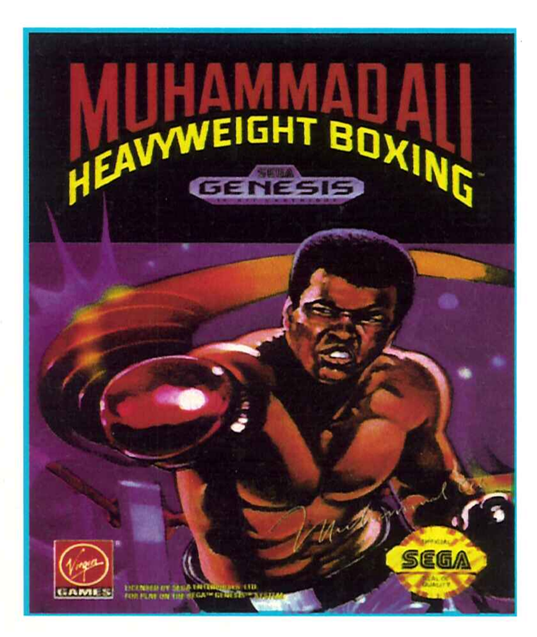
Mega-lo-mania

Robin Hood: Prince of Thieves

Una vez que se apagan los éxitos de la película aparece la historia convertida en cartucho para Master System y Game Gear. Descubre los misterios del bosque de Sherwood y ayuda a Robin a derrotar al Sherif y Mortiana, -la bruja diabólica-, para alcanzar el amor de la bellísima Marian. ¡Qué "tienna" historia!

Muhammad Ali Heavyweight Boxing

Los más sucios y duros combates que hayas diputado jamás en tu Mega Drive. Nueve rabiosos contrincantes, acción simultánea de dos jugadores, ring giratorio de 360 grados y un espectacular sonido digitalizado te zambullirán de lleno en el auténtico ambiente de las peleas por el campeonato del mundo de los pesos pesados. ¡Y con el patrocinio Mohamed Alí!



Out of this World

Eso de ser un genio no es fácil. Estás obsesionado con tu último experimento y no puedes dormir. Decides coger el Ferrari y dirigirte a tu laboratorio. Mientras revisas el acelerador de partículas algo muy extraño sucederá: viajarás a un mundo desconocido donde vivirás espeluznantes aventuras en tu Mega Drive... y pronto en tu Mega CD.



Out of this World

Superman

¿Es un pájaro, es un avión, es una consola volante?...No, es Superman, el único que puede liberar a nuestro planeta de una vez por todas. Ponte la capa y rescata a los niños de todo el mundo. Todo ello, of course, en tu Master System y/o Game Gear.

Spot, the Cool Adventure

Acaba de nacer una estrella: Spot, una burbuja con patas y gafas de sol escapada de una lata de 7 Up. En rigurosa primicia mundial tuvimos la oportunidad de conocer lo que será uno de los juegos de los 90 -tanto para Mega Drive como para, -en un futuro- Game Boy, porque os podemos asegurar que el personajillo es simpático cien por cien y el juego... ¡una auténtica pasada!. Una mezcla entre Castle of Illusion y James Pond, pero con un estilo muy particular, que te llevará por alucinantes decorados en los que nuestra, desde ya, amiga burbuja deberá sortear a miles de enemigos. ¡Una bomba! •





MOGOLLON DE JUEGOS
Monstruos prehistóricos te van a poner difícil el rescate de tu chica.
Sobrevive a los ataques de guerreros ninja, gladiadores y bárbaros de Manchuria.
Eres un auténtico NINJITSU. Y, ahora, tu sed de venganza, es infinita.
CATALOGO DE JUEGOS
¡HAZTE GRATIS CON TU CATALOGO!
Pídelo en el Apdo. Correos 45080
28080 Madrid.
¡Mola Mogollón!



From CONSOLANDIA

by Juan Carlos García

¡Vaya partidazo que se marcaron el Sevilla y el Bayern Munich, chicos!. ¿Os acordáis? Super Nintendo en las camisetas del equipo andaluz y Sega -con un Sonic argentino- patrocinando el partido. Evidentemente, ambas a duo no tienen precio como promotoras. En cualquier caso felicidades por el despliegue visual.

• Por cierto, hablando de promociones. ¡Menudo spot que se han marcado los de Super Nintendo -con conversión a robot y música total- y menudo spot que han ideado los de Mega Drive -olímpico y veloz donde los haya-. Ya era hora que adecuaran la imagen de sus máquinas a la imagen que tiene la juventud de ellas. Son de lo mejor que he visto últimamente.

• Última hora. ¡Alucinante! Capcom ha firmado un acuerdo con Sega según el cual Street Fighter II y Final Fight van a salir a la calle, -vía U.S. Gold-, el próximo mes de Marzo. Nuestra más sincera enhorabuena para la masa segadora.

Por cierto, ¿sabéis que está a punto de salir a la calle el Street Fighter II, para Spectrum?.

• Más Street Fighter II. Lo antepenúltimo. En Japón se está rodando una película sobre los avatares de este equipo de luchadores, más metido en el corazón de los japoneses que el propio Hiro Hito. Según el acuerdo que la productora ha alcanzando con Capcom, es muy posible que también se desarrolle una serie de televisión protagonizada, claro, por estos adorables chicos. Ya empezamos...

• Art of Fighting. Quedaos con el nombre. Y con el tamaño del cartucho. Es el último programa de lucha que ha salido en EEUU para la Neo Geo. Ocupa 102 Megas, -yes-, lo que supone un auténtico record en la capacidad de memoria. Parece ser que es sólo para coleccionistas, y que saldrá en edición limitada. Hace falta haber tenido la consola un cierto tiempo para poder acceder a este cartucho. Sólo privilegiados. En el Sonimag celebrado en Barcelona había uno.

• ¿Piratería consolera?. No gracias.Pero la cosa empieza y hay que atajarla de raíz. Un aparato que se comercializaba en el Sonimag y que era capaz de transferir los datos de un cartucho de Mega Drive a discos de 3 1/2. Cartuchos de Game Boy con 32 juegos recien salidos a la calle y con los nombres originales, al precio de uno.

Abucheo general para los piratas.

¡Todos por lo original!

SONIMAG'92

¡CONSOLAS AL PODER!

Es el año de las consolas. Eso ya no lo duda nadie. Y menos los miles de asistentes a la pasada edición del Sonimag, quienes pudieron comprobar en vivo cómo los stands "consoleros" son cada día más espectaculares y están más abarrotados de público. Y para quienes no hayáis podido ir a Barcelona, aquí teneís la prueba.

¡Larga vida a las consolas!

Spaco construyó un fabuloso castillo para albergar a la Nintendo de sus/nuestros amores. Príncipe y princesa, se paseaban alegremente por sus dominios contemplando cómo sus súbditos nintenderos se lo pasaban en grande. Mario, por supuesto, tamién estaba por allí.

Sega, como siempre, se lo montó "por todo lo alto". Su enorme stand cobijaba cientos de Mega Drive, Master System y Game Gear, además de una fantástica máquina de realidad virtual y una pantalla gigante en la que iban apareciendo los nuevos títulos de la compañía. Potente.

Turbo Grafx y Neo Geo, por supuesto, también se sumaron a la fiesta. El stand de la "Pantera Negra", fue, sin duda, uno de los más visitados. Es que tantas Neo Geo juntas... ¡como para resistirse a la tentación!

En la parte consolera de Sonimag hubo un gran ausente, Erbe, quien, -al parecer-, en el último momento decidió no asistir a la feria. Una pena... todos echamos mucho de menos a la Super Nintendo y a la Game Boy. Esperemos que la próxima vez haya más suerte.


MOGOLLON DE COLEGAS
Basado en el gran exito arcade!
SMASH T.V.
¡Lucha por tu vida en directo! ¡Y ante millones de telespectadores!
TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY
Acaba con el T-1000 o la humanidad pasará a la Historia.
CLUB NINTENDO
¡VEN!
Apto. de Correos 45080
28080 Madrid.
ESCRIBE Y HAZTE SOCIO
Trucos, secretos y mogollón
de regalos y sorpresas.
¡PARA QUE TE ENTERES!
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
Terminator ™ 2: Judgment Day © 1991 Carolco International N.V.
9.200 +IVA
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)

Entrevista con Yuji Naka, creador de Sonic

"SIEMPRE BUSCO CREAR ALGO QUE HAGA MÁS FELIZ AL JUGADOR"



Recientemente un equipo de Sega Visions -la revista oficial de la compañía nipona en Estados Unidos-, tuvo la oportunidad de visitar al mismísimo creador de Sonic, Yuji Naka. Allí, en la sede del Instituto Técnico de Sega, -situado en Palo Alto, California-, Naka y sus colaboradores han estado trabajando intensamente en la realización de la segunda parte de Sonic, cuyo lanzamiento es ya una realidad en todo el mundo. Ahora, y en exclusiva para España, os ofrecemos lo que fueron las impresiones del programador de moda en los momentos en que aún estaba trabajando en lo que era el proyecto de Sega más importante de los últimos años.



Pocas revistas han tenido el auténtico privilegio de poder dar a conocer a sus lectores las palabras de uno de los mejores programadores de videojuegos de todos los tiempos, Yuji Kika.

Hobby Consolas, -gracias a la colaboración de Sega-, ha tenido acceso a una interesante entrevista en la que el programador de Sonic y Sonic 2 comentaba hace algunos meses sus impresiones acerca de lo que son, sin duda, sus dos obras maestras.

Y como suponemos que estaréis ya deseosos de escuchar al genio...

Pregunta: Tenemos entendido que ahora mismo estás ocupado en la programación de Sonic 2. ¿Qué puedes decirnos acerca de este nuevo cartucho?

Yuji Naka: *Te puedo decir varias cosas. Por una parte, que Sonic 2 es el doble de grande que Sonic 1 y por otra, que el protagonista tendrá que atravesar más niveles... muchos más que en Sonic 1.*

Asímismo, los mundos de Mobius son más brillantes, más nítidos y mucho más

detallados.

Sin embargo, creemos que los jugadores estarán demasiado ocupados en el desarrollo de la partida como para dedicarse a contemplar los decorados, sobre todo si tenemos en cuenta que Sonic cuenta además con la compañía de un nuevo amigo.

P.: ¿Un nuevo amigo?

Y. Naka: *Sí, un zorro con dos colas. Naturalmente, lo llamamos Two Tails , y su función es la de ayudar a Sonic a salir de algunos apuros y colaborar en la eliminación de los enemigos.*

P.: ¿Cuánta gente está trabajando en el proyecto de Sonic 2? ¿Qué comparaciones se pueden hacer en este sentido con el primer Sonic?

Y. Naka: *En el nuevo programa estamos trabajando un total de doce personas, lo que supone un 30% más que en la primera parte.*

Básicamente, se trata del mismo equipo, con un programador más y un mayor número de diseñadores y artistas.

El equipo de Sonic 1 se componía de tres artistas, dos programadores y tres especialistas en música y efectos sonoros.

P.: ¿Quién se está encargardo concretamente de la parte musical del programa?

Y. Naka: *El bajista de un famoso grupo japonés llamado Dream Come True fue quien compuso la música original del primer Sonic. Otros dos artistas se encargaron de realizar los efectos sonoros, así como de convertir dicha melodía al lenguaje adecuado para el videojuego. Estas mismas personas son las que están componiendo la música para Sonic 2.*

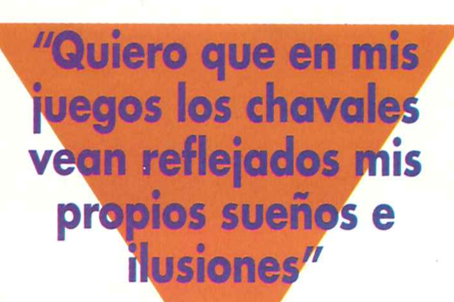


Yuji Naka nunca pudo imaginar que aquel personaje que surgió de su imaginación iba a convertirse en un auténtico ídolo para millones de niños de todo el mundo.

P.: ¿Puedes confesarnos algunas de las ideas que se te ocurrieron al crear el personaje de Sonic por primera vez?

Y. Naka: *Al principio utilizamos un personaje parecido a un conejo, pero que tenía unas orejas que se podían alargar para coger objetos.*

Al ir aumentando la velocidad del juego, surgió la necesidad de dotar al protagonista de alguna característica que le diera alguna ventaja sobre sus enemigos. Me acordé de un personaje que se me había ocurrido hacía unos cuantos años y podía convertirse en una pelota para arrollar a sus enemigos. Los puercoespines tienen precisamente esa cualidad y, por tanto, decidimos cambiar el conejo por uno de estos animales.

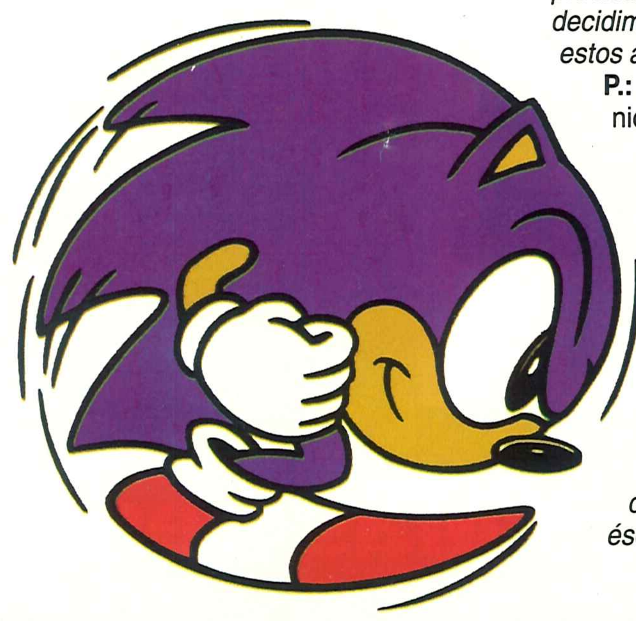


P.: ¿A qué se debe el nombre de Sonic?

Y. Naka: *A que necesitábamos una palabra alusiva a la enorme velocidad del personaje. Uno de los diseñadores sugirió el nombre de "Supersonic" (supersónico en español), pero al final decidimos quedarnos con la segunda parte de la palabra.*

P.: ¿Qué origen tienen los otros personajes del juego?

Y. Naka: *Queríamos que uno de ellos tuviera forma de huevo y éso es lo que dio origen a Robotnik, el enemigo principal del Sonic. Este era un personaje muy importante para nosotros, pero al no poder convertirle en el protagonista, llegamos a la determinación de que representaría el palel de malo del juego.*



P.: Suponemos que este no será tu primer juego, ¿podrías decirnos cuáles son tus anteriores creaciones?

Y. Nika: *Para Mega Drive he programado Ghouls & Ghosts, Phantasy Star I y II y Super Thunder Bolt. Para Master System he hecho Phantasy Star I, Space Harrier, Out Run, Blackbelt, Spy vs Spy, F-16 Fighting Falcon y Great Baseball.*

P.: ¿Cómo y cuándo empezaste a crear videojuegos?

Y. Naka: *Entré en Sega en 1.984, nada más acabar mis estudios universitarios. Desde entonces he estado haciendo videojuegos para esta compañía.*

P.: ¿Comenzaste a programar por primera vez en Sega o hiciste algún juego en la universidad?

Y. Nika: *En aquella época tenía un trabajo a tiempo parcial como programador para los ordenadores Fujitsu y Sharp. Después me incorporé a la central de Sega en Japón y el año pasado me vine a la delegación norteamericana, que es donde estoy trabajando en la actualidad.*

P.: ¿Cuál es tu filosofía de trabajo?

Y. Naka: *Quiero hacer juegos interesantes, en los que los chavales vean reflejados mis propios sueños e ilusiones. No obstante, lo más importante de todo es crear algo que haga más feliz al jugador. Quiero que éste se sorprenda y se divierta al mismo tiempo.*

P.: ¿Qué consejo les darías a los que quieren empezar a crear videojuegos?

Y. Naka*: Que jueguen a un montón de juegos, no sólo para ganar, sino también para analizarnos con un espíritu crítico, sopesando sus virtudes y sus defectos a fin de encontrar la manera de mejorarlos.*

En este sentido es de una gran utilidad inspirarse en la experiencia propia. Yo pienso constantemente en cómo aplicar a mis juegos todo lo que hago en mi vida diaria.

NO HAY NADA MEGA

BASICA



17.600 PTS. +I.V.A.

Pack compuesto por una Consola MEGA DRIVE y un Control Pad. Y claro está el adaptador de corriente.

SONIC PACK



19.900 PTS. +I.V.A.

Pack que te ofrece una Consola MEGA DRIVE y un Control Pad, junto al magnífico juego SONIC y un adaptador de corriente.

La Consola de 16 Bits Más Vendid

Unitros

MAS GRANDE
DRIVE



24.690 PTS. +I.V.A.

Pack que incluye una Consola MEGA DRIVE, 2 Control Pad, y los videojuegos SONIC, WORLD CUP ITALIA, SUPER HANG ON y COLUMNS. Además... un adaptador de corriente.

La joya más preciada entre los mejores Consoleros... ahora al alcance de todos. SEGA lo ha hecho posible tras diseñar tres Packs entre los que encontrarás el que más se acerque a tus gustos y necesidades. ¡Házte con la joya!.
MEGA DRIVE brilla a lo grande.

a del Mundo



MASTER S

NO HAY NADA M

BASICA



8.750 PTS. +I.V.A.

Pack que incluye una Consola MASTER SYSTEM II, un Control Pad, el super videojuego ALEX KIDD y un adaptador de corriente.

SONIC PACK



12.300 PTS. +I.V.A.

Pack compuesto por una Consola MASTER SYSTEM II, dos Control Pad, el juego ALEX KIDD, el increíble juego SONIC y un adaptador de corriente.

La Consola de Videojuegos al alcance de Todos

Unitros

SYSTEM II

MAS DIVERTIDO



14.950 PTS. + I.V.A.

Pack que te ofrece una Consola MASTER SYSTEM II, un Control Pad, una Pistola Laser, y los videojuegos ALEX KIDD y OPERATION WOLF. Además...un adaptador de corriente.

La mejor Consola de videojuegos para echarte unas risas... te lo pone muy fácil. SEGA tiene para ti tres Packs entre los que encontraràs el que más gracia te haga. Calcula tus ganas de divertirte...
¡Y consigue tu MASTER SYSTEM II !.



GAME

NO HAY NADA M

BASICA





Pack compuesto por una Consola GAME GEAR y el videojuego COLUMNS.

PLUS





Pack compuesto por una Consola GAME GEAR, adaptador de corriente y el videojuego SONIC.

Unitros

La Consola de Videojuegos Portátil Conver

GEAR

MAS COMPLETO



La Consola portátil más alucinante que existe, ahora puede ser tuya comprándotela a medida.
SEGA te ofrece dos Packs para que elijas el que mejor te siente para entrar en la aventura.
¡Verás como te pega!.
Además la puedes convertir en TV con un sencillo adaptador.
No hay nada más completo.

SEGA

tible en TV



Desde que Capcom anunciara hace más de medio año el lanzamiento de Street Fighter II para la Super Nintendo, los rumores, noticias y anécdotas no han dejado de sucederse hasta ahora, pocos días antes de su estreno en España y el resto de Europa.

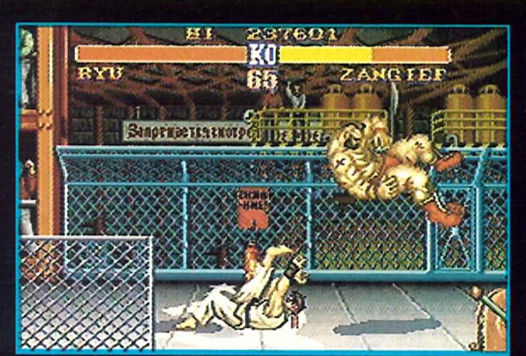
Y la verdad es que ,aunque hayan pasado nueve largos meses, la espera ha merecido la pena: Street Fighter II es, sin lugar a dudas, la mejor y más perfecta conversión de una recreativa realizada hasta el momento. Y si tenemos en cuenta que Street Fighter II es la máquina más jugada, adictiva, aclamada y galardonada del mundo, os podéis imaginar lo que se siente al tomar contacto con este juego.

La primera sensación que tenemos al sacar el cartucho de su caja, es un aumento de peso. ¿Y por qué ?. Pues porque, amigos, tenemos entre las manos un cartucho de 16 Megas, -con más chips en su interior-, lo que supone el doble de memoria que cualquier otro juego haya utilizado hasta la fecha. Por tanto, sus posibilidades técnicas son totalmente superiores a todo lo visto.

Este detalle es el que ha conseguido que esta versión sea absolutamente alucinante y con ella Capcom ha logrado igualar e incluso superar en algunos aspectos a la máquina recreativa.

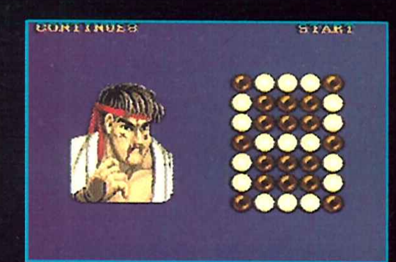
Pero antes de continuar con las alabanzas, centrémonos en el ►

FURIA DE TITANES









Street Fighter II es una increíble conversión de máquina recreativa que tiene muchas posibilidades de convertirse en el juego más vendido de la historia.





Modo VS Battle: El doble de diversión

Esta es, sin duda, una de las opciones más interesantes que presenta el Street Fighter II de Super Nintendo.

El modo VS Battle permite la participación simultánea de dos jugadores y con ella también podréis modificar algunas características del juego que más adelante os contaremos.

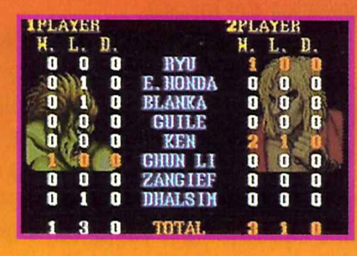
Y no sólo éso, al final de los combates accederéis a una tabla donde podréis informaros a cerca de todo el desarrollo e incidencias de los mismos: victorias, derrotas o empates de cada jugador y encontrar otros muchos datos de interés.

En esta opción VS Battle, podéis elegir cada uno a vuestro luchador favorito y también el paisaje en el que queráis luchar de entre los doce que incorpora el juego.

Además, antes del combate, se puede ajustar la fuerza de ataque de cada jugador para que las cosas sean lo más equilibradas posibles y a la medida de la experiencia de cada jugador.

Pero lo más alucinante es que si introducís el truco del Champion Edition -que os contamos en alguna de las múltiples páginas de que se compone este artículo-, podréis disfrutar de espeluznantes combates con personajes iguales: dos Ryu, dos Chun Li... lo cual convertirá vuestras tardes frente al Street Fighter II en auténticas experiencias vitales.







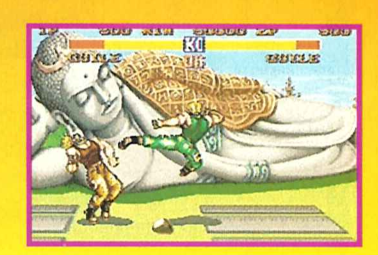












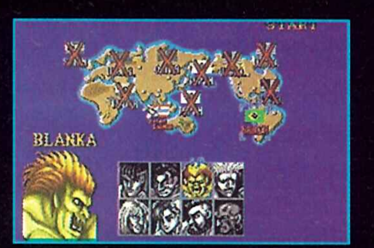


➤ breve pero intenso argumento que ha dado vida a tan glorioso cartucho.

Después del primer Campeonato Mundial de Street Fighter, este singular evento ha ido cobrando más y más prestigio. Multitud de candidatos se han enfrentado en todos los rincones del planeta, hasta que sólo han quedado los doce más grandes luchadores del mundo.

A partir de ahora, la verdadera prueba de fuego ha comenzado. Cada combate va a significar una lucha a vida o muerte en la que sólo puede vencer uno. Este elegido, será nombrado Street Fighter World Warrior.

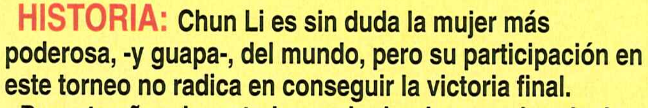
Todos están preparados y deseosos por derrotar a sus rivales. Años de concentración, entrenamiento y rivalidades personales van a dar, por fin, su fruto. Pero pasemos antes que nada a conocer las reglas de la competición, aunque suponemos que ya las conocéis a la perfección. ➤



CHUN LI

CHUN LI
DATE OF BIRTH: 3-1-1968
HEIGHT: 5' 8"
WEIGHT: UNKNOWN
3-SIZE: B 34" W 22" H 35"
BLOOD TYPE: A

- **Fecha de nacimiento:** 1-3-68
- **Origen:** China
- **Altura:** 1,70 cm.
- **Peso:** ¿Conoceís alguna mujer que revele su peso?
- **Grupo sanguíneo:** A
- **Estilo:** Kung Fu



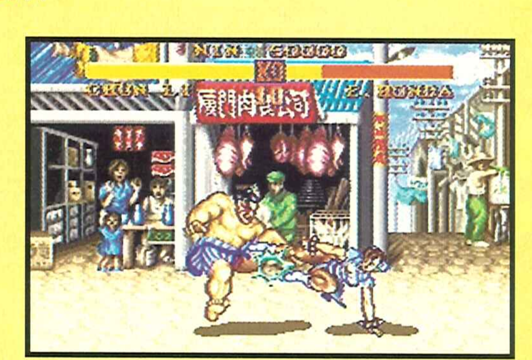
HISTORIA: Chun Li es sin duda la mujer más poderosa, -y guapa-, del mundo, pero su participación en este torneo no radica en conseguir la victoria final.

Durante años, ha estado persiguiendo a una banda de contrabandistas conocida como Shadoloo y las últimas informaciones le hacen pensar que el criminal que acabó con la vida de su padre, se encuentra entre los participantes del torneo.

La característica más sobresaliente de Chun Li es la velocidad y su gran maestría a la hora de saltar y golpear en cualquier dirección.

No te dejes engañar por su tierna y encantadora apariencia, Chun Li es uno de los luchadores con más posibilidades de éxito en este combate.

Además, una causa justa la respalda. Y éso siempre ayuda.



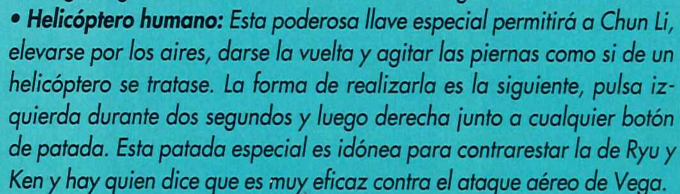




Llaves especiales







- ***Patada relámpago:*** *Chun Li ha sido capaz de desarrollar una velocidad en sus piernas realmente mágica y casi invisible al ojo humano. Para realizar esta espectacular maniobra, tendrás que pulsar cualquier botón de patada repetidas veces. Si realizas esta multi-patada cerca de tu enemigo, lograrás restarle una cantidad de energía considerable.*
- ***Helicóptero humano:*** *Esta poderosa llave especial permitirá a Chun Li, elevarse por los aires, darse la vuelta y agitar las piernas como si de un helicóptero se tratase. La forma de realizarla es la siguiente, pulsa izquierda durante dos segundos y luego derecha junto a cualquier botón de patada. Esta patada especial es idónea para contrarestar la de Ryu y Ken y hay quien dice que es muy eficaz contra el ataque aéreo de Vega.*

RYU

- **Fecha de nacimiento:** 21-7-64
- **Origen:** Japón
- **Altura:** 1,75 cm.
- **Peso:** 76 kg
- **Grupo sanguíneo:** 0
- **Estilo:** Karate

RYU
DATE OF BIRTH: 7-21-1964
HEIGHT: 5' 10"
WEIGHT: 150lbs.
3-SIZE: B 44" W 31" H 33"
BLOOD TYPE: O

HISTORIA: Era el alumno favorito del maestro karateka Sheng Long. Sus depuradas técnicas de lucha y sus duros entrenamientos le han llevado a lo más alto del podio en cada uno de sus combates. Ryu, -solitario ante todo-, no tiene familia, amigos ni un hogar fijo. Lo único que le mantiene vivo es el ansia por mejorar sus técnicas y derotar a otros guerreros de todo el mundo.

La paciencia es una de las grandes virtudes de Ryu junto con sus llaves especiales, entre las cuales destacan la bola de fuego y el puñetazo del dragón.

Sus dotes ofensivas de velocidad son intermedias. Los más viejos del lugar recordarán que este carismático karateka fue el protagonista del Street Fighter.







Llaves especiales







*• **Bola de fuego:** uno de los más efectivos del juego. Estas bolas de fuego son lanzadas gracias a las fuerzas magnéticas de nuestro personaje y reciben el nombre de "HA DO KEN". Para realizarlas tendrás que hacer los siguientes movimientos: abajo, diagonal abajo derecha y derecha en un movimiento continuado junto a cualquier botón de puñetazo.*

*• **Patada huracanada:** Si realizas este movimiento, un huracán brotará de las piernas de Ryu al pronunciar las palabras "TATSU MAKISEN PUKYAKU"y le desplazará a gran velocidad por los aires. Para conseguir este movimiento pulsa abajo, diagonal abajo izquierda e izquierda en un movimiento continuado, seguido de cualquier botón de patada.*

*• **Puñetazo del dragón:** esta es una de las más poderosas armas de Ryu. Al pronunciar las palabras "SHO RYU KEN", las fuerzas místicas inundarán el brazo derecho del karateka y lanzará un puñetazo mortal hacia arriba. Este movimiento es idóneo para finalizar con un guerrero diezmado.*

Realiza un movimiento continuado con las direcciones derecha, abajo y diagonal abajo derecha junto con cualquier botón de puñetazo.

Distintos finales para una misma historia

No creáis que un super juego como este se va a conformar con un simple final. Street Fighter II tiene nada más y nada menos que ocho finales diferentes. Cada personaje tiene su propio final, y alguno de ellos conseguirá incluso que se te lleguen a saltar las lágrimas de emoción. ¿Encontrará por fin Chun Li al asesino de su padre ?, ¿sentará Ken la cabeza de una vez por todas?, ¿encontrará Blanka a alguien que recuerde su pasado?. Las respuestas... al final.











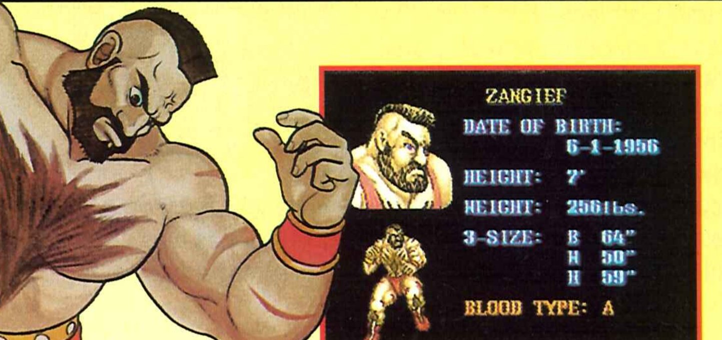


➤ Para ganar a tu contrincante, tendrás que derrotarle dos veces. Si tras los dos primeros combates, existe un empate, se celebrará un tercer "round" para decidir quién es el vencedor. También es posible, por tanto, que haya un doble K.O. y que los dos luchadores caigan derrotados a la vez. Pero no os preocupéis porque la victoria no será de nadie y la lucha continuará con otro "round".

Cada participante tendrá que emplear toda su técnica, astucia, fuerza y velocidad para derrotar a su oponente, sin olvidarse por supuesto de los golpes o llaves especiales, totalmente necesarios para conquistar el preciado título y que nos sacarán de múltiples apuros.

Al igual que en la máquina recreativa, Street Fighter II de Super Nintendo, pone a tu disposición seis botones con los que realizar todos los golpes, patadas, puñetazos, ➤

ZANGIEF



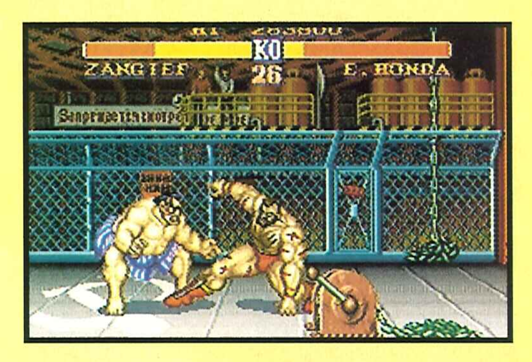
- **Fecha de nacimiento:** 1-6-56
- **Origen:** C.E.I. (antigua U.R.R.S.S.)
- **Altura:** 2,11 cm.
- **Peso:** 115 Kg
- **Grupo sanguíneo:** A
- **Estilo:** Wrestler

HISTORIA: La comunidad de Estados Independientes, -no hace mucho tiempo conocida como U.R.S.S.-, está muy orgullosa de este gran luchador, de fuerza increíble y portentosa apariencia.

Pero lo que muchos no saben es que Zangief participa en la competición por mera diversión y lo que realmente le ocurre es que le encanta pisotear, estrujar y voltear a todos sus oponentes.

No es de extrañar, por tanto, que cuando los demás luchadores se enteraron que Zangief pasaba sus tardes libres en Siberia luchando ciontra osos de cuatro metros de altura, no pudieran reprimir un escalofrío. Este peculiar tipo de diversión ha hecho de Zangief un auténtico experto de la lucha cuerpo a cuerpo y posee un interesante abanico de llaves y agarrones varios.

Como es lógico, Zangief tiene la misma rapidez digna que una tortuga del Volga. ¡Qué se le va a hacer! ¡No hay nadie perfecto!







Llaves especiales





- ***Ventilador humano:*** *este grácil y rotundo movimiento está copiado de su amigo y también wrestler Mike Haggar, protagonista del Final Fight. Al realizar este movimiento, nuestro amigo Zangief rotará sobre sí mismo y utilizará sus brazos como si de un ventilador se tratara. Para lograr este efecto, pulsa los tres botones de puñetazo simultáneamente.*
- ***Martillo giratorio:*** *Si Zangief se acerca a un enemigo y realiza esta llave correctamente, le atrapará, subirá con él por los aires y, durante la caída, emitirá una serie de giros hasta que acabe chocando en el suelo con el adversario entre las piernas, ¡realmente bestial!.*
Para realizar este movimiento, gira el control pad 360 grados y pulsa cualquier botón de puñetazo.





Fases de Bonus

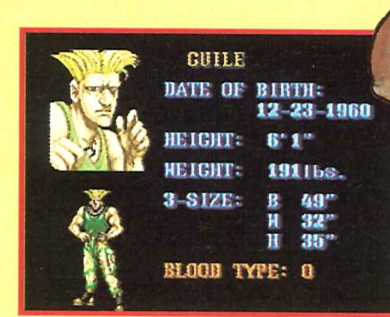
Cada vez que derrotemos a cuatro contrincantes, tendremos la oportunidad de disfrutar de una trepidante y vertiginosa fase de bonus.
Como todos habréis tenido oportunidad de ver en el transcurso de alguna de vuestras partidas en la máquina recreativa, nuestro objetivo en estos "bonus stages" es destrozar un automóvil a puñetazo limpio. En la versión Super Nintendo, Capcom no se ha conformado con introducir sólo esta fase, y ahora vamos a poder disfrutar de otra diseñada especialmente para esta consola en la que nuestro objetivo será derrumbar un monumento de ladrillos en un tiempo limitado y en el orden correcto.
Y es que en este apartado de las fases de bonus, la versión para consola supera con creces a la de los salones recreativos. En serio.



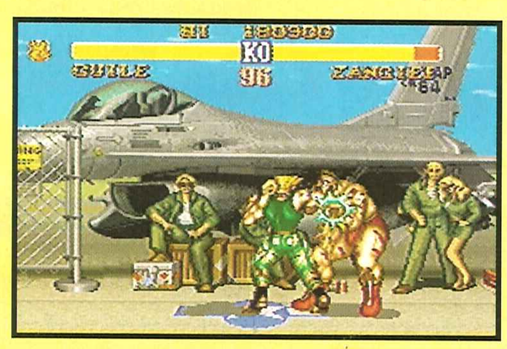


GUILE

- **Fecha de nacimiento:** 23-12-60
- **Origen:** U.S.A.
- **Altura:** 1,82 cm.
- **Peso:** 86 kg
- **Grupo sanguíneo:** 0
- **Estilo:** Combat Karate









HISTORIA: Este fornido luchador era un miembro de élite del ejército estado-unidense. En una de sus numerosas misiones, Guile y su co-piloto Charlie, fueron apresados por el enemigo y llevados a un campo de prisioneros. El intento de fuga no se hizo esperar, pero en el camino hacia la libertad, Charlie perdió la vida y Guile perdió la razón. A partir de aquel momento solo quedaría una idea en su cabeza y ésta se resumía en una sola palabra, ¡venganza!.

Su gran tamaño, agilidad y rotundidad en algunos de sus golpes hacen de su kárate de combate un arma mortífera. Y si ésto os parece poco, no os preocupeís porque la sed de venganza le mantendrá en pie para acabar con los demás contrincantes.

Pero no os preocupéis, porque al final del juego todo se arregla...

Llaves especiales

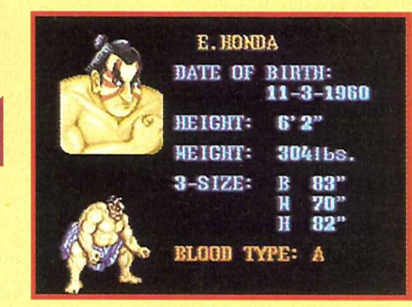




*• **Fuego supersónico:** La fuerza de sus brazos y una velocidad de movimientos dignos de un jet súper sónico le permiten crear una fuerza flamígera que podrá ser lanzada a los enemigos. Sus golpes cuerpo a cuerpo son dignos de mención y dejarán K.O. al más pintado. Para lanzar este fuego, mantén pulsada la izquierda durante dos segundos y después pulsa derecha con cualquier botón de puñetazo.*

*• **Patada relámpago:** Haciendo una voltereta mortal, Guile es capaz de formar una barrera con sus piernas y golpear a sus enemigos con esta especie de guillotina humana. El atrevido que permanezca delante recibirá un serio bajón en su barra de energía. Para realizarla, pulsa abajo durante dos segundos y luego arriba con cualquier botón de patada.*

HONDA



- **Fecha de nacimiento:** 3-11-60
- **Origen:** Japón
- **Altura:** 1,85 cm.
- **Peso:** 137 Kg
- **Grupo sanguíneo:** A
- **Estilo:** Sumo

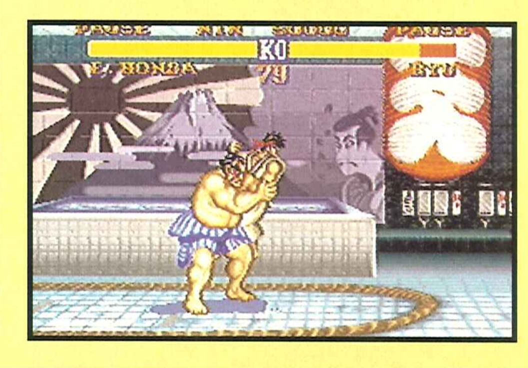
HISTORIA: Desde muy pequeñito este enorme luchador vivió entre las bellas y pacíficas lides del sumo.

Pronto consiguió el título de "Yokozuna" o gran maestro de sumo y su máximo objetivo es demostrar al mundo que este milenario estilo de lucha es mucho más que un deporte deporte: es una filosofía.

Las máximas cualidades de Honda son su fuerza bruta y su costumbre de estrujar al contrario con fiereza. Sus poderosas llaves especiales le convierten en un duro contrincante, aunque este gordinflón tiene también un punto débil: su lentitud de movimientos.

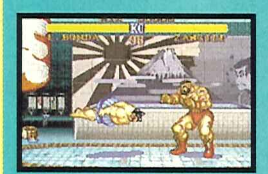






Llaves especiales



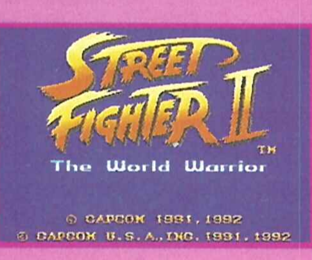


• ***Multipalmada:*** *Este movimiento de manos -que le costó a Honda más de diez años de duro entrenamiento- consiste en una fulminante serie de manotazos ofensivos que restarán una gran cantidad de energía a cualquier enemigo que se acerque a menos de un metro de su brazo. Para conseguir este efecto, pulsa repetidas veces cualquier botón de puñetazo.*

• ***Proyectil Humano:*** *apoyándose en sus poderosas piernas y lanzando el famoso grito del sumo, nuestro orondo personaje se lanzará auto propulsado contra su oponente a una velocidad de vértigo y consiguiendo un efecto más que contundente. La forma de realizar este súper golpe es la siguiente: pulsa izquierda en el control pad durante dos segundos y luego derecha junto con algún botón de puñetazo.*

Street Fighter II, Champion

Este auténtico trucazo, pensado, elaborado y contado por la propia Capcom, está dedicado a todos aquellos que gusten de disfrutar a niveles por encima de lo normal de esta espléndida versión, Champion Edition, la cual está causando furor y desenfreno en el mundo entero. Tras introducir este truco, dos personajes iguales pueden enfrentarse entre si cambiando ligeramente el color de su uniforme pero manteniendo las mismas cualidades ofensivas y defensivas. Prepárate para ver a dos Ryu luchando cara a cara o a una pareja de Dhalsims lanzando fuego el uno contra el otro. Street Fighter II se convertirá en un nuevo reto para tí con esta increíble y genial posibilidad.









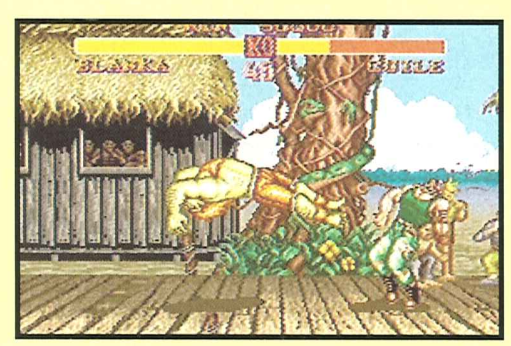
BLANKA

- **Fecha de nacimiento:** 12-2-66
- **Origen:** Brasil
- **Altura:** 1,92 cm.
- **Peso:** 125 kg
- **Grupo sanguíneo:** B
- **Estilo:** Pelea sucia









HISTORIA: Esta criatura de origen desconocido habita en las selvas tropicales del Brasil. Los nativos hablan en sus leyendas de un ser de apariencia demoníaca que ataca a sus víctimas con una fuerza y fiereza sin igual. En los últimos meses, Blanka ha salido de su escondrijo y se ha personificado en las ciudades más importantes del país, para enfrentarse y perfeccionar sus sucias técnicas de lucha. El secreto de Blanka radica en su fuerza y rapidez, además de en unos golpes poco reglamentarios pero totalmente devastadores. Además sus enfrentamientos cuerpo a cuerpo son demoledores, sobre todo el mordisco mortal a sus oponentes.

El dilema de su origen, se resolverá al final de esta aventura.

Llaves especiales





• ***Electricidad:*** *A lo largo de los años Blanka ha mantenido una gran amistad con las anguilas eléctricas del Amazonas. Estos electrizantes seres dotaron a Blanka de un gran poder y ahora es capaz de producir una descarga eléctrica de más de 10.000 voltios. Pero, ¿cómo lograr este efecto?, pues muy fácil, pulsando el botón de puñetazo repetidas veces.*

• ***Rodillo bestial:*** *En un alarde de velocidad y rapidez, Blanka se enrollará sobre sí misma y se lanzará cual proyectil contra el adversario restándole gran cantidad de energía. Pero, ¡cuidado!, si el enemigo le golpea en este momento, perderá mucha energía. Si quieres realizar este movimiento especial, mantén pulsado iquierda durante dos segundos y después pulsa derecha junto a cualquier botón de puñetazo.*

Edition o El trucazo del siglo

Para poder jugar en esta modalidad Champion Edition tendrás que hacer lo que a continuación te contamos. Si te falla a la primera, no te preocupes e inmténtalo de nuevo porque la cosa es muy sencilla de realizar y sus resultados merecen verdaderamente la pena. Nada más aparecer el logo de Capcom pulsa los botones y direcciones del control pad en el siguiente orden: abajo, R, arriba, L, Y, B, X, A. Y recuerda que todo esto tienes que hacerlo antes que el logo de Street Fighter II aparezca en pantalla.

Si todo ha ido bien, la pantalla aparecerá de color azul y podrás disfrutar de inolvidables peleas con personajes semejantes, tanto en el modo Handicap como al incorporarse entre combate y combate un segundo jugador.

Si todavía no te crees lo que te estamos contando, sólo tienes que mirar las pantallas para ver estos espléndidos combates, ¡alucinante!.

Un truco épico. ¡Ah!, y no olvides que hemos sido los primeros en contártelo. De nada.







LO MÁS NUEVO



agarrones y otras múltiples técnicas de ataque especiales. Todo el control pad, -menos el botón de "Select"-, será aprovechado al máximo para ofrecer inagotables posibilidades de lucha y conseguir el total deleite de todos los fans de este gran juego de Capcom.

Y si además os contamos que en las opciones también podemos variar un montón de cosas, como el nivel de dificultad, poner tiempo infinito para los combates, cambiar las funciones del pad, escuchar todos los efectos especiales así como las "BGM" o Back Ground Music (música de fondo), llegaréis con nosotros a la conclusión que el Street Fighter II es una auténtica obra maestra del video juego mundial. No en vano, está llamado a ser uno de los títulos más vendidos de todos los tiempos. ¡Por algo será!.







KEN

- **Fecha de nacimiento:** 14-2-65
- **Origen:** U.S.A.
- **Altura:** 1,76 cm.
- **Peso:** 76 Kg.
- **Grupo sanguíneo:** B
- **Estilo:** Kárate

HISTORIA: Ken es el otro gran alumno del maestro Sheng Long y su modo de luchar es parecidísimo al de Ryu. Pero el único afán de Ken es humillar a los contrarios, lanzando a los cuatro vientos exclamaciones de prepotencia y orgullo. Pero desde hace tiempo, Ken ha olvidado los entrenamientos y sólo piensa en la playa y en su novia Helen. Ryu, conocedor de tal situación, le ha retado en combate para que este gran luchador vuelva a sus orígenes. La arrogancia de Ken, ha supuesto un "sí" inmediato y espera paciente a todos los adversarios que se atrevan a luchar contra él.





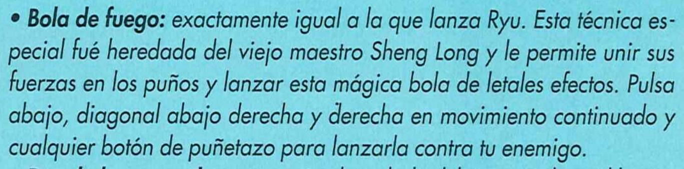


Llaves especiales



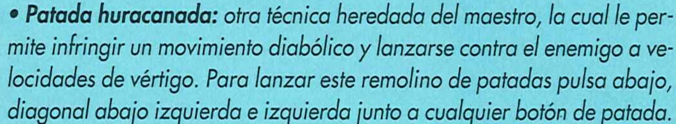






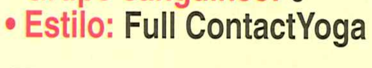
• ***Bola de fuego:*** *exactamente igual a la que lanza Ryu. Esta técnica especial fué heredada del viejo maestro Sheng Long y le permite unir sus fuerzas en los puños y lanzar esta mágica bola de letales efectos. Pulsa abajo, diagonal abajo derecha y derecha en movimiento continuado y cualquier botón de puñetazo para lanzarla contra tu enemigo.*

• ***Patada huracanada:*** *otra técnica heredada del maestro, la cual le permite infringir un movimiento diabólico y lanzarse contra el enemigo a velocidades de vértigo. Para lanzar este remolino de patadas pulsa abajo, diagonal abajo izquierda e izquierda junto a cualquier botón de patada.*



• ***Puñetazo del dragón:*** *totalmete idéntico al de Ryu. Este puñetazo resta gran cantidad de energía y es idóneo para fundir a cualquier enemigo. Si quieres realizar este movimiento especial, pulsa derecha, abajo y diagonal abajo derecha en movimiento continuado, más el botón de puñetazo (cualquiera de ellos).*

DHALSIM



- **Fecha de nacimiento:** 22-11-52
- **Origen:** India
- **Altura:** 1,75 cm.
- **Peso:** 48 kg
- **Grupo sanguíneo:** 0
- **Estilo:** Full ContactYoga





HISTORIA: Este moreno y delgado luchador, basa sus técnicas de combate en la milenaria disciplina yoga. A través de su mente y una gran dosis de paciencia, Dhalsim utiliza una serie de movimientos a larga distancia para mantener alejados a sus enemigos y agotar su energía lentamente. Sus brazos y piernas pueden alargarse de una forma grotesca y alcanzar a un adversario situado a mucha distancia. Además goza de buenos golpes en la lucha cuerpo a cuerpo y un torniquete especial de gran eficacia y espectacularidad.

Los puntos débiles de nuestro amigo hindú son su mínima velocidad y su poca fuerza, pero no olvides sus magias y poderes.





Llaves especiales





*• **Fuego Yoga:** Las fuerzas místicas de la dinastía Yoga, le han otorgado a Dhalsim el poder del fuego. Nuestro raquítico pero mágico guerrero es capaz de lanzar bocanadas de fuego por la boca. Para lanzar una bola de llamas, pulsa en movimiento comtinuado abajo, diagonal abajo izquierda y derecha y cualquier botón de puñetazo. Esta poderosa partícula fumígena incinerará al enemigo.*

*• **Llama mística:** el otro poder especial de Dhalsim es lanzar una gran bocanada de fuego que rodeará a los enemigos en una nube de llamas. Si quieres realizar este movimiento, pulsa el control pad de izquierda a derecha, pasando por abajo (izquierda, diagonal izquierda abajo, abajo, diagonal abajo derecha y derecha) y Dhalsim vomitará fuego por sus fauces. Este movimiento es idóneo para los combates cuerpo a cuerpo. Para llevarlo acba bo, atento: realiza un movimiento continuado con las direcciones derecha, abajo y diagonal abajo derecha junto con cualquier botón de puñetazo.*

Option Mode

En la pantalla principal podremos acceder a un completo menú donde modificar algunas de las características más importantes del juego:

***Nivel de dificultad:** esta versión Super Nintendo dispone de ocho niveles de dificultad.*

***Tiempo:** esta interesante opción te permitirá activar o desactivar el límite de tiempo. Muy útil para que las peleas duren hasta que uno de los dos gane sin que el tiempo nos moleste.*

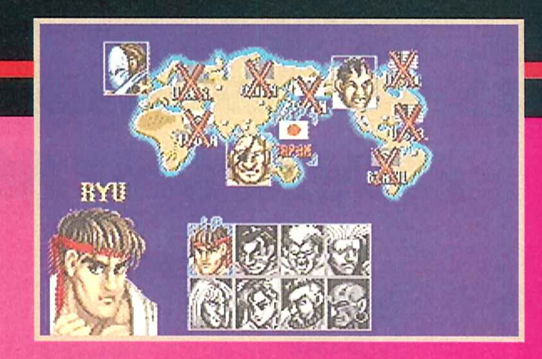
***Modificación del control pad:** aquí podremos programar las funciones del control pad a nuestro gusto, tanto el jugador 1 como el 2.*

***Sonido estéreo:** podemos oir el juego en mono o estéreo.*

***Music test:** para escuchar todas las músicas del juego.*

***Sound test:** para escuchar todos los sonidos y digitalizaciones del juego.*

ENEMIGOS FINALES



Una vez derrotados los siete primeros enemigos, podremos enfrentarnos a las verdaderas bestias del torneo de guerreros callejeros. Estos personajes son verdadramente duros y nos costará mas de un K.O. el poder acabar con ellos:

Balrog

Fecha de nacimiento: *23-7-58.*
Origen: *U.S.A.*
Altura: *1,98 cm.*
Peso: *102 kg.*
Grupo sanguíneo: *B.*
Estilo de combate: *Boxeo.*

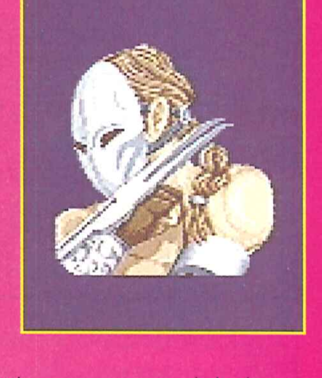
Historia: *Este imponente luchador fué retirado del campeonato mundial de boxeo por su excesiva violencia. Por este motivo se metió en este torneo: movido por la única finalidad de destrozar a sus contrarios con los puños. Su punto débil es su precipitación a la hora de luchar.*
Todos sus golpes especiales provienen de sus puños y el más poderoso de ellos es un increíble e imparable "Uppercut".







Vega



Fecha de nacimiento: *2-8-62.*
Origen: *España.*
Altura: *1,86 cm.*
Peso: *72 kg.*
Grupo sanguíneo: *A.*
Estilo de lucha: *Desconocido, pero semejante a una danza mortal.*

HISTORIA: *Antes de meterse en el mundo de la lucha era torero. Cuando ese espectáculo dejó de apasionarle, conjuntó su estilo con unos pasos de baile macabros para convertirse en un luchador ultra rápido, ágil y casi infalible,. Uno de sus brazos está equipado con una gran zarpa metálica que utiliza como arma en las llaves especiales, siendo su favorita el salto con caiida mortal.*

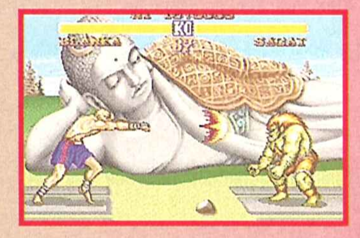


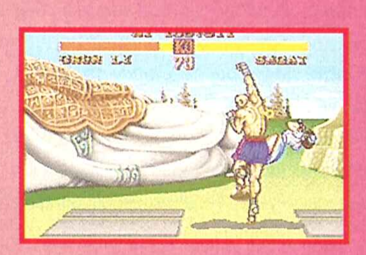


Sagat

Fecha de nacimiento: *27-8-59.*
Origen: *Tailandia.*
Altura: *2,26 cm.*
Peso: *78 kg.*
Grupo sanguíneo: *A.*
Estilo: *Kick Boxing.*

HISTORIA: *Este luchador era el mejor del mundo antes de ser derrotado por Ryu en el Street Fighter. Después de dos años de fiero entrenamiento, Sagat a vuelto a la flor y nata de este torneo y se presenta como un serio obstáculo para todo aquél que quiera conseguir el título. Sus super contundentes golpes, están a compañados de una gran astucia.*





M. Bison

Fecha de nacimiento: *24-9-57.*
Origen: *Desconocido.*
Altura: *1,82 cm.*
Peso: *80 kg.*
Grupo sanguíneo: *O.*
Estilo de lucha: *Shadow.*

HISTORIA: *Desde muy pequeño, este personaje se entrenó bajo los oscuros designios de la Sombra, una antigua y violenta forma de luchar desconocida hasta la fecha. Ahora, este cruel luchador quiere demostrar al mundo, las excelencias de sus oscuras técnicas. Sus máximas cualidades son la gran velocidad de movimientos y el poder de sus llaves.*





En busca del juego perfecto

Desde que me enteré las pasadas navidades que el Street Fighter II iba a hacer su debut en una consola, una sonrisa invadió mi rostro. Por fin la máquina más jugada de todos los tiempos, iba a ser convertida para Super Nintendo. Pero, ¿conseguiría Capcom reflejar en esta versión esos sprites gigantescos, esa extensa gama de movimientos, ese colorido de excepción y esa jugabilidad de leyenda?

La respuesta parecía que se iba a hacer esperar.

Pero desde Japón y Estados Unidos empezaron a llegar las primeras noticias. Todo parecía indicar que el juego iba a responder a todas las espectativas levantadas y que iba a conseguir marcar un hito en el cada día más difícil campo de las conversiones de máquinas recreativas.

Ahora, con el cartucho -por fin-, entre mis manos, he podido comprobar que Street Fighter II ha dado de sí incluso mucho más de lo que se esperaba. Porque Capcom ha conseguido -como ya hiciera con el U.N Squadron y el Super Ghouls'n Ghosts- superar una vez más al original.

En esta pura conversión vas a encontrar a todos los personajes que acompañaron tus combates en la máquina recreativa, con el mismo colorido, gestos, el mismo detalle y todos sus impresionantes y espectaculares movimientos, detalle que ha sido conseguido gracias a la utilización de los seis botones del control pad.

La música, por su parte, es todavía más espectacular que la del juego original, con una jugosa adaptación de las geniales melodías que auparon el Compact Disc del juego al número uno de ventas en Japón.

Y aún hay más. Los efectos especiales de sonido del juego, al igual que todas las voces, gritos y exclamaciones de cada uno de los personajes, han sido completamemte digitalizados del original, con lo que se ha logrado que tus combates sean tan reales como la vida misma.

Por supuesto, la jugabilidad y adicción, son tan impecables como el propio juego, y si la máquina te pareció divertida, esta versión aún te gustará más, pues la enorme cantidad de opciones junto con la interesante modalidad "VS Battle" convertirán este cartucho de 16 megas en una fuente de diversión infinita.

Por último os recordaré, que ningún detalle ha sido olvidado, la rutina de movimiento del suelo, los ocho finales diferentes, la derrota ralentizada de los luchadores, los decorados animados y los niveles de bonus, -hay uno más incluso-, están ahí para coronar la mejor conversión que se ha hecho jamás para una consola.

Si quieres llevarte una máquina recreativa a tu casa, y poseer uno de los dos mejores juegos que puedas encontrar para Super Nintendo, consigue el Street Fighter II cueste lo que cueste.

A partir de ese momento, nunca podrás separarte de él. Ni la propia Blanka podría arrebatártelo.

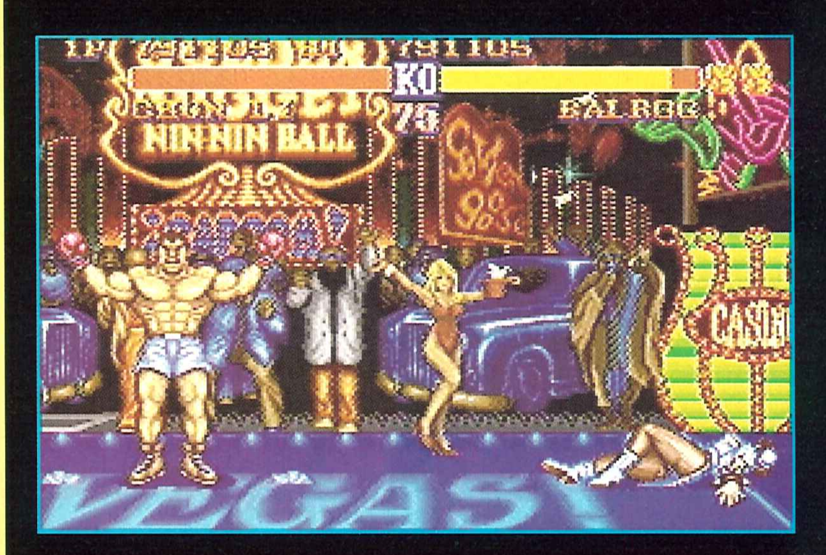
Si Super Mario World se convirtió en el mejor juego de plataformas, Street Fighter II es y será, por mucho tiempo, el mejor juego de lucha.

The Elf



¿Sabías que...

- ...el Street Fighter II salió en Japón el 10 de Junio y vendió todas las unidades de lanzamiento en tan sólo una hora?.
- ...en las primeras máquinas del Street Fighter II, el hindú Dhalsim, aparecía y desaparecía por arte de magia?.
- ... el precio de Street Fighter II en Japón es de 9.800 yens, (unas 7.500 pesetas) y en U.S. A. de 75 dólares (también unas 7.500 pts)? ¿cuánto costará aquí?.
- ...Street Fighter II es la máquina recreativa más jugada de todos los tiempos?
- ...algunos propietarios listillos de salas recreativas han bautizado a la versión Champion Edition como Street Fighter III para llamar la atención del público?.
- ... el Compact Disc de las músicas del juego ha sido número uno de ventas en Japón durante varios meses?.
- ...la cifra de Street Fighter II vendidos desde julio en Estados Unidos alcanza las 750.000 unidadades y se espera llegar a 1.500.000 a finales de año?.
- ... Street Fighter II no va a ir acompañado de ningún tipo de promoción con camisetas, muñecos o ropa como se suele hacer con otros juegos de éxito?

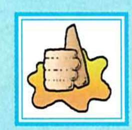


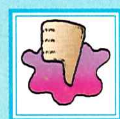
LAS PUNTUACIONES


Arcade

CAPCOM
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: Siete niveles distintos.
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 12

96
95
98


Todo el cartuchoes perfecto.
Como tener una auténtica recreativa en casa.


Nos tememos que va a ser un poco más caro que el resto de cartuchos.






RAYOS, TRUENOS
Y CENTELLAS...
Acción, retos y aventuras. Y mucha, mucha habilidad. Todo está en tu mano.
Todo está en GAMEBOY. La única, auténtica y genuina consola portátil.
La que menos pilas gasta. Todo un fenómeno.
Como sus más de setenta juegos. Nunca tanta diversión ocupó
tan poco espacio.
Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO., LTD.
Los signos ™, ® y © en los juegos y personajes son propiedad de las empresas que distribuyen o licencian estos productos.
GAME BOY
Nintendo
ROBOCOP 2
ORION
ocean
KONAMI
Castlevania II
BELMONT'S Revenge
MARIO & YOSHI
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES II
BACK FROM THE SEWERS



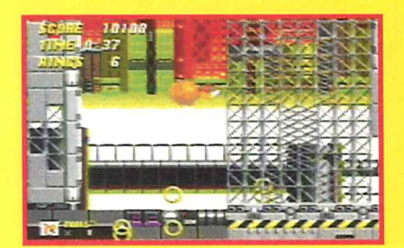
GAME BOY
The Addams Family
ocean
Nintendo
KONAMI
Tiny Toon Adventures
Babs' Big Break
CAPCOM USA
Mickey's Dangerous Chase
elite
Dr. Franken
CAPCOM USA
Mega Man II
... en Tu Bolsillo.
Kirby's Dream Land
Nintendo GAME BOY
SELECT
START
B
A
GAMEBOY
Nintendo
ERES UN FENÓMENO
ERBE
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41
P.V.P. recomendado

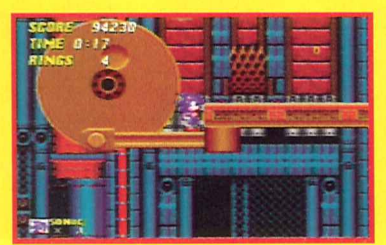
MEGADRIVE



Tenía el erizo deseos de volver. Tenía el público deseos de que volviera. Jamás bichejo alguno había provocado tanta espectación. Jamás Sega había contemplado semejante furor, fanatismos y esperanzas con ninguno de sus juegos. Sonic 2 es ya una auténtica fiebre, una pasión desbordada que comenzó no hace demasiado tiempo con la salida al mercado del primer erizo azul. El tiempo suele pasar para casi todos. Tan sólo unos pocos elegidos, -y sus amigos-, pueden conservar intacto el genio de la primera vez. Como Sonic.

SONIC 2





MUCHO MÁS QUE SONIC

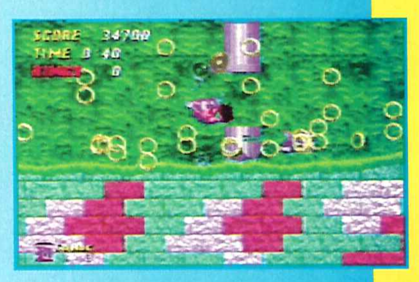


Anillos para la eternidad

Los anillos siguen siendo una constante en Sonic 2 -los creadores del nuevo héroe no se han atrevido ni a a tocarlos-. Como siempre, brillan, son grandes y suenan muy bien, sobre todo cuando los recogemos.
Están en todas partes y significan la inmortalidad. Si Sonic lleva uno encima jamás morirá. Con uno basta. Pero si tiene la fortuna de llegar hasta los 100, se le premiará con una vida, y si alcanza los 200, podrá hacerse con otra.
Lástima que al menor contacto con el enemigo los anillos se pierdan por el mapa. Jamás los podremos volver a recoger. Y no os creáis que hay de sobra. Justo antes del enemigo final de fase no suele haber ninguno.
Es decir que si afrontamos esta última parte con cero mata cero, la probabilidad de salir airoso del combate es mínima.
Otros usos: en la fase de bonus hay que hacerse con una cantidad mínima exigida, de lo contrario no habrá merecido la pena el viaje.
En el modo de dos jugadores enfrentados, exactamente en el stage especial, gana el que más cantidad de anillos consigue.
Sí. Nos gustan los anillos. ¡Mos mal que siguen siendo los protagonistas de este Sonic 2!. Si no, no sabemos qué habría sido de nosotros...











A Sonic le hacía falta una continuación. Aunque muchos de vosotros aún no hayáis podido vencer al diabólico Robotnik -y estéis aún "sufriendo" en el intento-, o simplemente os hayáis enterado ahora de la movida Sonic -porque acabáis de compraros una Sega-, la verdad es que no tardaréis en daros cuenta que no podréis pasar sin ella. Y con el tiempo descubriréis que nunca una segunda parte sería tan bien recibida, y que nunca continuar algo que marcó a tanta gente sería tan estudiado, planteado, trabajado y mejorado. Leed con atención lo que sigue a este pequeño rollete y comprenderéis porqué.

¿QUÉ ES SONIC 2?

El 2 del Sonic tiene varios significados. Por un lado supone el doble de todo: de aventura, de emoción, de genialidad... Y por otro explica la aparición de un nuevo personaje que se incorpora de una forma espectacular a la aventura: el zorro Two Tails.

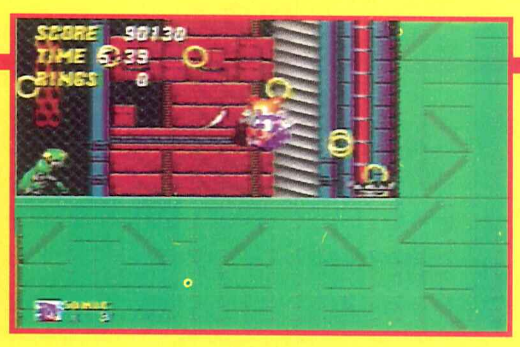
La inclusión de este singular animalejo implica aceptar nuevas tendencias: Sonic se converte ahora en un juego para compartir, y no para que el amigo se deshaga de envidia mientras os mira.

Pero el enorme dos del Sonic no viene sólo por esa vía. Cuando tengáis oportunidad de recorrer sus diez enormes fases divididas en múltiples subniveles, apreciaréis que la nueva revolución Sonic está en sus animaciones, en la originalidad de las fases, de los enemigos, de cada paso que hay que dar, en las sorpresas, en los caminos bloqueados, en sus golpes de humor y en la capacidad, -que parece que nunca se acaba-, de dejar a la gente boquiabierta. Es Sonic, sí, pero quién lo diría. Lo único que queda del antiguo erizo es la primera fase, la primera música y el saborcillo del primer color azul. El resto es otra historia. Tan apasionante como la original, pero más intensa porque supone mayor colaboración.

Por cierto, ¿os gustaría saber cuál es el objetivo de Sonic?. Pues vamos a ello. ➤







Sonic y Tails viajan a Bonuslandia



Como ya ocurriera con la anterior aventura de nuestro puerco-espín favorito, en este Sonic 2 existen también fases de bonus escondidas en algunas zonas.

Como ya sabes, cuando atraviesas una de estas zonas de paso, la estrella que tiene en su parte superior se mueve para indicar que ha quedado registrada la posición de juego. Si además de este movimiento vemos cómo aparece una especie de entrada rodeada de estrellitas -o una especie de halo dorado-, también encima del poste, eso significa que podemos saltar hacia ella para entrar en la fase de bonus.

Estas fases especiales son muy diferentes a las que había en el juego anterior. En vez de tratarse de un pinball fantástico elaborado a base de sueños, constan de un interminable tubo en tres dimensiones cuajado de anillos. Sonic y Tails aparecerán de espaldas (imagen bastante insólita) corriendo sin parar y subiéndose a ambos lados del tubo para recoger los anillos. Al principio de la fase sabremos la cantidad de ellos que debemos recolectar. Si lo conseguimos, se nos dará otra nueva cifra más elevada a la vez que el túnel se hace más complicado. Cuando ya no hayamos sido capaces de obtener los anillos necesarios, una mano de Sonic con el pulgar hacia abajo nos indicará que la fase de bonus ha finalizado, y seguiremos el juego normal en el mismo lugar donde nos habíamos quedado.

Los tiempos cambian y Sonic sabe muy bien adaptarse a ellos como corresponde.







Sonic 2 supone el regreso de un personaje fundamental para Sega. ¿Puede álguien imaginarse ahora a la compañía nipona sin su puerco-espín azul?



La belleza de los escenarios por donde transita Sonic con su amigo Tails es increíble. Como véis, su brillante colorido y la variedad de sus formas configuran uno de los paisajes jugables más espectaculares de todos los tiempos.

MÁS ROBOTNIK, MUCHO MÁS SONIC

El Doctor Robotnik quedó prendado de las tierras maravillosas de Overland. Y de sus maravillosos animales. Será por eso que pensó en volver con los mismos propósitos que la primera vez: raptar a los bichillos del bosque, todos muy amigos de Sonic, y convertirlos en obreros del metal. Quería fabricar una máquina del Juicio Final y armarla con uno de sus últimos inventos: «Death Egg», el huevo de la muerte, en castellano.

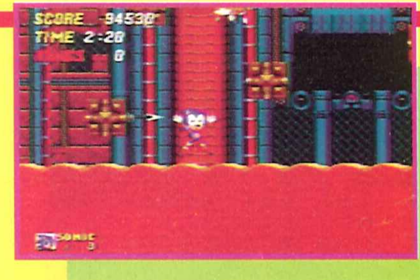
Antes de que Sonic se diera cuenta, el malvado villano no sólo había raptado a los animales, sino que además había impuesto su dominio sobre los bosques, las refinerías de petróleo, las fábricas y las ciudades. Sobre todo, excepto sobre la que hubiera sido la más preciada de sus posesiones: las Siete Esmeraldas del Caos. Con ellas, ni Sonic, Kid Chameleon, Taz el de Tazmania y Superman juntos, hubieran podido evitar la catástrofe Robotnik.

Hay, por tanto, que encontrarlas antes que él. Pero también hay que salvar a los amigos, localizar al doctor y derrotarle. Y rápido.

Pero en esta ocasión el puerco-espín no está solo. Miles, el zorro, -un renacuajo casi recién salido del cascarón-, se le ha pegado a las púas. A Miles todos le conocen por «TwoTails» (dos colas), debido a que, efectívamente, tiene dos enormes y hermosas colas. Pero ésta no es su única "cualidad". En el apartado dedicado a la opción de dos jugadores os contamos todo lo que necesitáis saber acerca de este pequeño juerguista, pero, de momento, os vamos



La originalidad de los enemigos es algo que te quedará claro desde la primera partida. Y si no te lo crees, aquí tienes a estas tortugas que vienen montadas sobre tortugones con cara de pocos amigos.















¿Hace un bañito?

Es la primera vez que vemos a Sonic bucear, y no la última en que le veremos ahogado.
La inclusión del agua, del aceite, de la lava volcánica, me hace pensar en que no bastan los laberintos, ni los loopings, ni los Robotnik... Había que hacerlo más difícil y, claro, más emocionante.
Lo del elemento acuático es todo un detalle de originalidad que sólo se sufre cuando no se acierta a poner bien el pie. Niveles desperdiciados, una tremenda cuenta atrás en la que además varía la música, -haciéndo la situación aún más angustiosa-, burbujas, cabinas de oxígeno... tan espectacular como trágico.
Si consigues salir, podrás tomar el aire necesario para aguantar un poco más sobre las plataformas móviles, y volver a hacer lo posible por acercarte a Tierra. Es extraño, pero cuanto más rápido vayas y menos control tengas de la inercia del erizo, más probabilidades tendrás de caer al agua o al aceite. ¡Y una vez dentro es tan difícil salir! Busca de todas formas, porque no todas las caídas son imposibles.
Lo de la lava merece comentario aparte. Resulta que en la fase de la caverna, cuando llegas a lo más profundo de la gruta, te encuentras con que la lava va subiendo poco a poco y con que no hay salida.
En esas situaciones recurre a la intuición. Sonic siempre tiene alguna sorpresa preparada y las habitaciones secretas son parte de ellas.
Prueba a la derecha, verás un pasillo en lo alto que te conducirá a un lugar seguro. Espera entonces a que el fragor volcánico pase y entonces sal.
Fuera tienes aguardándate la serie de plataformas más complicada que jamás hayas visto..¡y toda ella repleta de lava!

anticipando que si ya Sonic es de lo más independiente, Tails campa por el juego totalmente a sus anchas, y... éso de hacer caso... según le apetezca.

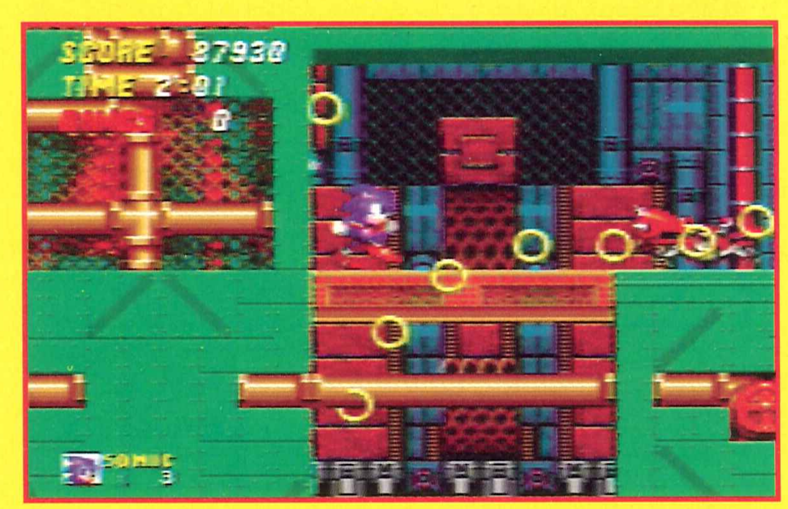
LO QUE VAS A VER

El equipo de creadores de Sonic 2 quiso dotar de una cierta agresividad al regreso del héroe. Para conseguir más emoción, más tensión, más jugabilidad hay que apelar a la dureza. Jugar con Sonic 2 es diferente a hacerlo con el uno. Para empezar no hay demasiados enemigos, pero los que hay son mucho más violentos e inteligentes. Para continuar, el mapeado es simplemente inmenso y rompe con todos los moldes de lo existente. Constituye un auténtico reto a la habilidad, a la falta de engranajes y a la carencia de salidas. Es simplemente brutal. Para terminar, la presencia de Robotnik no deja de ser abusiva, prácticamente inagotable y, mucho nos tememos, a veces desesperante.

La vida es así. La de los juegos, claro. Pero a pesar de todo se hace divertida, tierna y, a veces, accesible.

Sonic 2 es muy accesible... ¡cuando duerme!. Se deja jugar sólo al principio, luego hay que entenderle. A él, a las criaturas y a los miles de recovecos que se ocultan en el decorado. Tenemos diez fases para comprobarlo, con dos subniveles por barba, -excepto el Metropolis y alguno más que no decimos por aquello de no estropear la sorpresa-, que contienen tres.

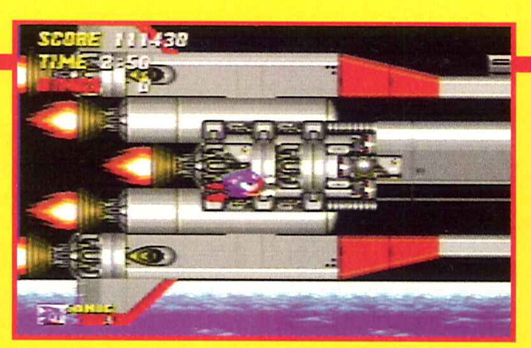
Si sois tan agraciados de ver más de dos completos, llegaréis a la misma conclusión que os adelantamos ahora: es el conjunto de situaciones más divertidas, originales, incombustibles, difíciles,





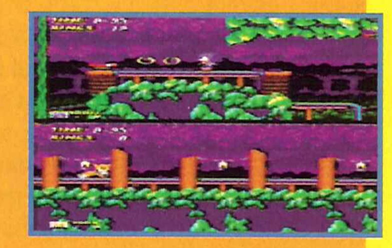
No sabemos de dónde habrán sacado esta instantánea de Sonic, con esta actitud tan sumamente relajada y tranquila. Pero os podemos asegurar que de Sonic 2, no. ¡Será del verano pasado!

LO MÁS NUEVO











¿Sonic, Tails o los dos?

Mucho se ha hablado acerca de los dos jugadores de Sonic 2.P ero es ahora cuando de verdad hemos visto qué clase de juego simultáneo se puede llevar a cabo en este Sonic. Y os lo vamos a contar. Por puntos:

1- Sonic o Tails:

Al comienzo del juego se nos dará la oportunidad de elegir al protagonista entre los dos bichejos participantes. Si nos decidimos por Sonic, sólo aparecerá el erizo en la pantalla. Como en el Sonic original. Sin embargo, si nos decantamos por Tails, apareceremos en el mismo decorado pero ¡controlaremos al zorro!. Sí, jugaremos a Sonic, sin Sonic. Pero, "pó" Dios, ¿se puede más humildad?.

2- Sonic y Tails:

Este comentario se ha realizado con Sonic y Tails, en modo un jugador. A los que hemos hecho el artículo nos gusta jugar a Sonic con Sonic, pero sin dejar de lado al nuevo amigo. Manejamos al puerco-espín, pero el zorro toma también parte activa. Unas veces ayuda, -pocas, la verdad-, y otras incordia, -las más-. Por ejemplo, dudar en coger una de las plataformas móviles es llamar a Tails para que se monte él y nos deje sin transporte... Pero Tails puede no ser tan inconsciente, es decir, otro jugador puede hacerse con su control para aunar esfuerzos y que todo resulte más sencillo.

3- Sonic contra Tails:

Es sin duda la opción más novedosa y enganchante del nuevo Sonic. Se trata de una competición por ver quién lo hace mejor. Se juega -durante las tres primeras fases, más otra de bonus-, a mitad de pantalla y un jugador controlará a Sonic y el otro hará lo propio con el zorro. Para ganar lo único que hará falta es que el otro pierda. ¿Se puede pedir más emoción?





► sorprendentes y espectaculares que nos hemos echado a la cara. (Y lo decimos por experiencia, que nos lo hemos acabado).

Cada uno de esos niveles tiene lugar en una zona diferente de Overland. Y os ahora mismo vamos a visitarlas.

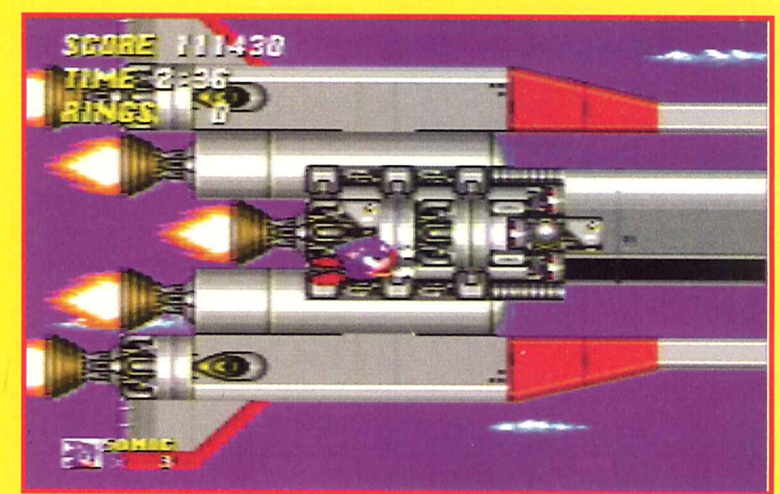
Emerald Hill Zone es un compendio entre el espectáculo, la velocidad y el dejarse llevar. No es demasiado difícil... está ahí para empezar a aclimatarse y a prepararse para lo que viene.

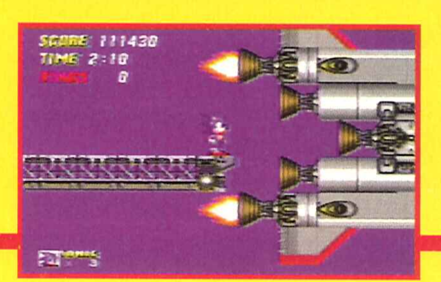
En Chemical Plant Zone, (la Zona de la Planta Química), empiezan las sorpresas: las gráficas, las de la animación, las de los peligros y las de la emoción. Pero ésto no ha hecho más que comenzar...

La zona de las ruinas acuáticas (Aquatic Ruin Zone) está rescatada directamente de las fases acusosas de Tazmania. Idénticas florituras, y una vegetación que ni el Amazonas.

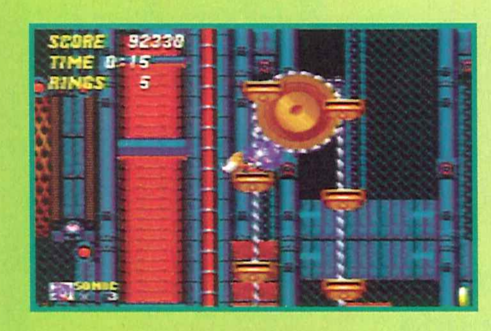
La noche en el Casino (Casino Night Zone) hace de Sonic lo que quiere. Oscura, viciosa e imparable. Es una fase para hacerse bola -una de la virtudes de Sonic- y soñar que somos golpeados por flippers, que nuestras caras forman parte de una máquina de pinball y que Robotnik no es más que una ficha de ruleta.

En la Zona de la Cumbre de la Colina (Hill Top Zone) se aprenden muchas cosas nuevas. Se aprende a saltar en el momento preciso, se aprenden leyes físicas como la de la gravedad, se aprende a bajar de los vehículos cuando la ocasión lo requiere, a correr más, a saltar más alto y a burlarse de los enemigos. Se aprenden casi tantas cosas como en la Zona de la Caverna Mística (Mystic Cave Zone) donde, una vez más, la habilidad se somete a toda clase de pruebas. O como en la Zona del Océano de Petróleo (Oil Ocean Zone), ¿habéis nadado alguna vez en aceite?. O como en la Zona de la Ciudad (Metropolis Zone) marcada por las grandes ruedas, las tuercas que giran y un espíritu años 30 que queda incluso a la vanguardia del diseño de decorados. ►





Increíble, pero cierto. En esta su segunda aventura Sonic va a viajar a velocidades tan de vértigo como una nave espacial.
¡Será por eso que se llama Sonic, por lo de la velocidad súper sónica.



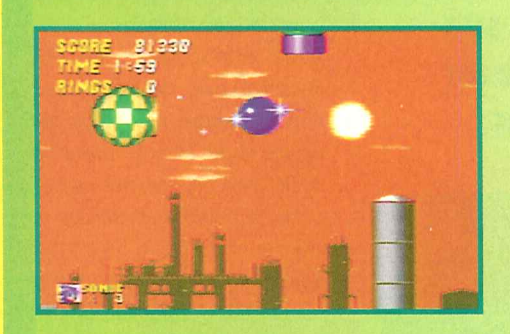


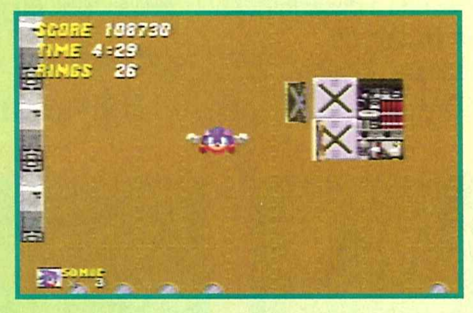
Sonic 2, puro espectáculo

De la cabeza a los pies. Desde la carátula del cartucho a su presentación. Sonic 2 es puro espectáculo. Huelgan los comentarios. No hemos visto nunca algo tan increíble en el mundo de los videojuegos. Por su personalidad, sus movimientos, su ganchos, sus poderes, su capacidad y su desbordada imaginación. Sonic 2 se ha superado a sí mismo. Fijaos si no en la fase aérea. Mirad cómo Sonic se engancha al fuselaje del avión y no lo suelta bajo ningún concepto. O cuando vuela. O cuando es atacado por la fortaleza aérea. O cuando coloca el turbo y se lanza a la velocidad de la luz por el centro de tubos, de rampas de anillos, de loopings, de giros...
Es el juego, vuelve a ser el juego estandarte de la Mega Drive. No creo que haya nada más espectacular.

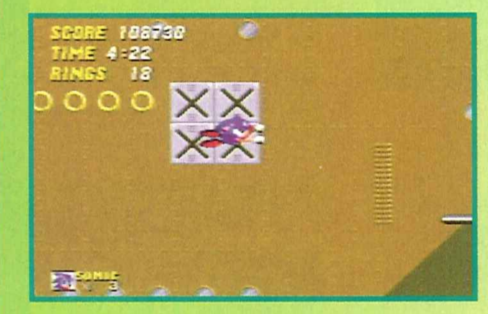
















Starport: hasta aquí hemos llegado

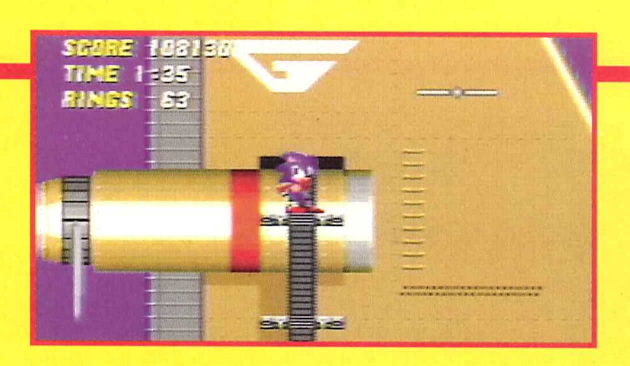
Los niveles de este nuevo Sonic son increíblemente grandes. Así que os podéis imaginar lo que supondría empezar desde el principio de uno de ellos si perdieramos una vida cuando estamos prácticamente acabándolo. Menos mal que los artífices de esta maravilla han pensado en todo y han dotado a cada nivel de unos curiosos y llamativos postes que no son otra cosa sino "zonas de paso". Esto significa que cuando nuestro héroe las cruce -con pasar a su lado basta-, empezará en ese mismo lugar al perder una vida. De esta forma seguiremos manteniendo nuestro tiempo, pero no los anillos que hayamos recogido. Si Sonic ha atravesado varios de estos postes, empezará el juego por el último que haya tocado. Un buen detalle es que justo antes del enemigo final de fase hay un poste. De esta forma cuando muramos a manos del Robotnik de turno, siempre podremos retarle de nuevo tras dar unos cuantos pasos. Ah!, pero si no llevamos anillos y no hay ninguno a la vista, la cosa se complicará un poquito...







LO MÁS NUEVO



Pero donde más se tiene que aplicar uno es en las zonas volantes. La filosofía de Sonic cambia radicalmente en estos niveles. En el Sky Chase Zone, haremos equilibrios sobre la cabina de un avión que conduce Tails a lo largo de un scroll magnífico que irá dando paso a misiles de combate, tortugas voladoras y extraños seres emperrados en darnos caza.

La entrada en la Fortaleza Aérea (Wing Fortress Zone) es una labor de héroes. Consiste en una especie de dirigible gigantesco capaz de tirar nuestras ilusiones por la borda. Hay más peligros que en todas las fases anteriores juntas y se requiere habilidad en idéntica proporción. Pero, bueno, si has conseguido llegar hasta aquí, ¿qué importa el resto?

Pues sí, importa. Porque es Death Egg. Y os lo vamos a describir: especie de energúmeno de baja ralea que tiene la ventaja de convertirse en círculo pinchante. Intocable y arrogante. Tendrá truco, pero hemos sido incapaces de encontrárselo...

Sonic regresa acompañado de un amigo que se convertirá en su compañero inseparable. Tails es su nombre, y su simpatía es aún mayor que sus ganas de hacer travesuras.



Monitores Sonic

Otro de los elementos que no ha variado en relación al anterior Sonic, son los monitores con poderes. En Sonic 2, sin embargo, no encontrarás demasiados monitores y los que hallarás contendrán en su mayor parte bloques de diez anillos. Si tienes paciencia, y te dedicas a investigar, podrás toparte con vidas extra, inmunidad, super velocidad y botellas de oxígeno, pero en ningún caso se te concederán poderes ilimitados.

Además, estos poderes no suelen aparecer en el momento en que los necesitamos. Hay que dar vueltas y vueltas hasta toparse con alguno de ellos, si bien muchas veces aparecerán por pura casualidad. Tampoco son jauja: la inmunidad sólo sirve para los enemigos, -no para el agua ni las caídas-, la súper velocidad se agota en cuanto chocamos contra algún objeto, las bombonas apenas dan tiempo para salir. Y los anillos, claro está, al menor roce... ¡adiós!











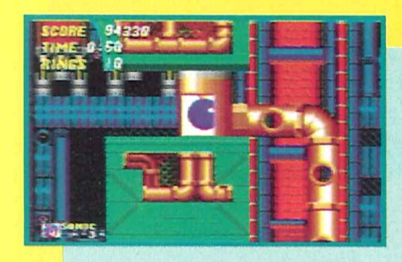
¡Al rescate!

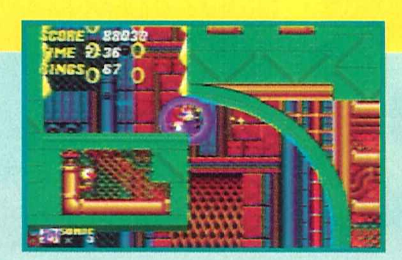
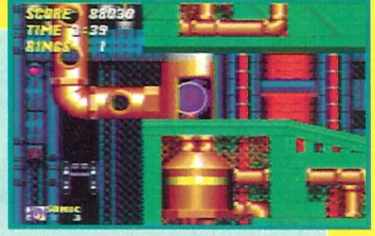
Eliminar a Robotnik supone una satisfacción doble. Primero porque nos deshacemos de un villano al que hemos tomado mucha manía. Y segundo porque podremos liberar a los animalillos que vivían en ese nivel y que habían sido secuestrados.

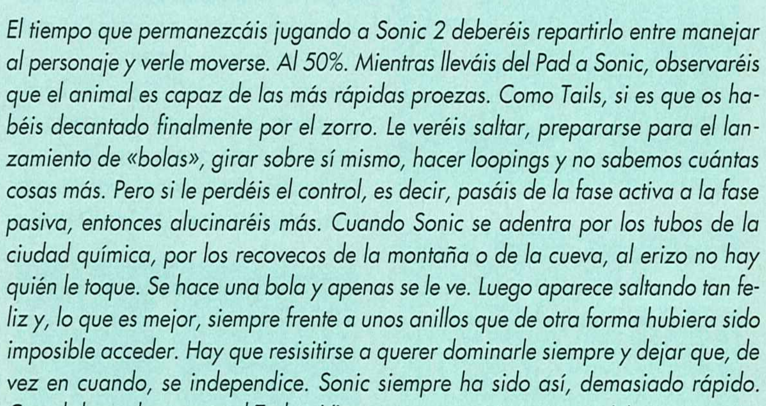
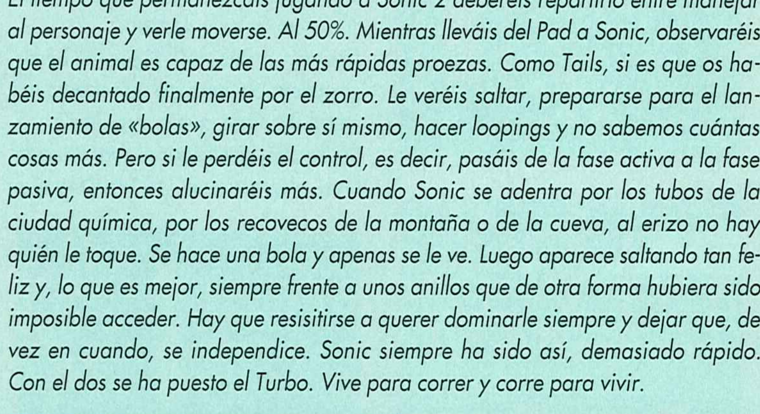
¿Qué cómo se hace éso?. Fácil. Si os fijáis bien, cuando eliminamos al doctor no parece que ocurra nada. Pero si vamos hacia la derecha, veremos una especie de huevo de metal con un resorte en la parte de arriba. Basta con encaramarse sobre ese peldaño y botar sobre él. De la nave espacial surgirán un montón de bichillos que, a juzgar por la cara que ponen, deberían haberlas pasado canutas. ¡Alegría, y que siga la fiesta!





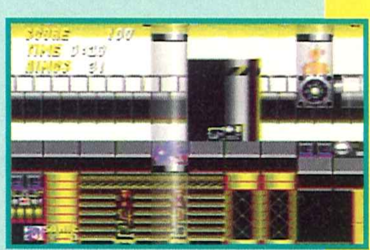
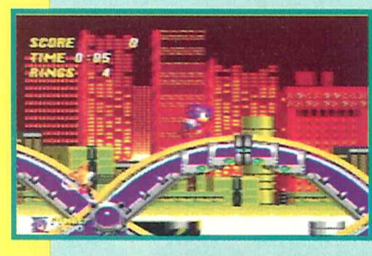



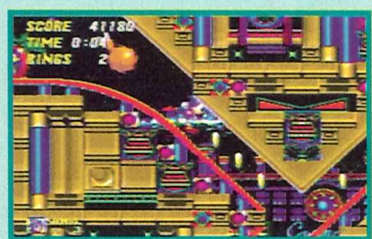
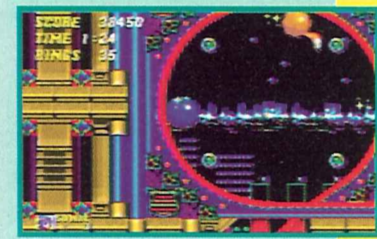




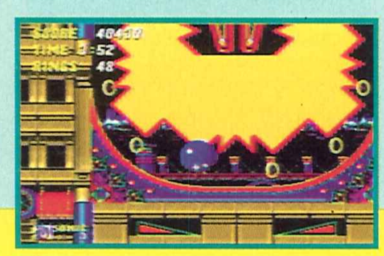
El vértigo existe

El tiempo que permanezcáis jugando a Sonic 2 deberéis repartirlo entre manejar al personaje y verle moverse. Al 50%. Mientras lleváis del Pad a Sonic, observaréis que el animal es capaz de las más rápidas proezas. Como Tails, si es que os habéis decantado finalmente por el zorro. Le veréis saltar, prepararse para el lanzamiento de «bolas», girar sobre sí mismo, hacer loopings y no sabemos cuántas cosas más. Pero si le perdéis el control, es decir, pasáis de la fase activa a la fase pasiva, entonces alucinaréis más. Cuando Sonic se adentra por los tubos de la ciudad química, por los recovecos de la montaña o de la cueva, al erizo no hay quién le toque. Se hace una bola y apenas se le ve. Luego aparece saltando tan feliz y, lo que es mejor, siempre frente a unos anillos que de otra forma hubiera sido imposible acceder. Hay que resisitirse a querer dominarle siempre y dejar que, de vez en cuando, se independice. Sonic siempre ha sido así, demasiado rápido. Con el dos se ha puesto el Turbo. Vive para correr y corre para vivir.







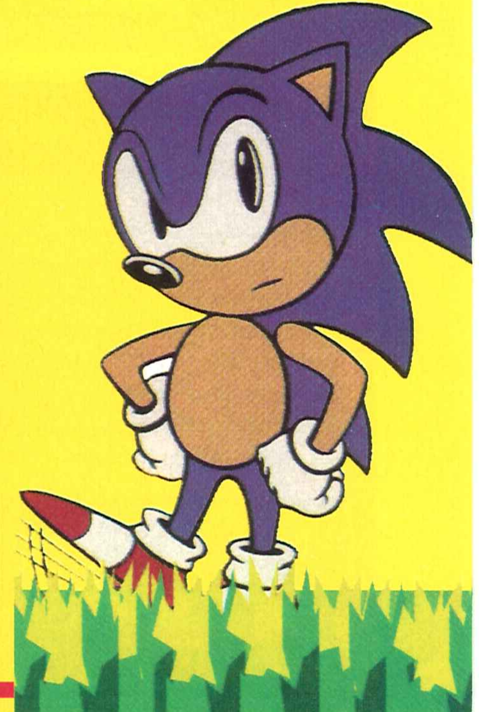
ANTE TODO, SONIC

Lo que sí hemos encontrado en Sonic 2 es el punto en el que la revolución y el clásico se dan la mano. La clave que demuestra que, pese a la innovación de conceptos, de diseños, de panoramas, de tantas cosas, Sonic sigue siendo Sonic. El puercoespín azúl sigue siendo el de siempre. Tan azúl, tan mágico. Ya pueden haberle creado nuevas animaciones, gestos... lo que queráis, pero Sonic es tan Sonic como antes. El zorro es punto y aparte. Pero Sonic es, de nuevo, pura carne de videojuego. Uno de esos tipos inagotables que nunca pierde las tres vidas porque le queda un anillo, que jamás deja pasar los 10 minutos que le dan de tiempo para acabar las fases, que se empeña en llegar a los 100 anillos para que le den otra vida, que no duda en jugarse las púas para hacerse con los 10.000 puntos que le premian con otra carita, que corre, salta o se mueve, siempre, a su ritmo. Supongo que por eso nos encanta, porque aunque parece que se va a salir de la pantalla, la sigue tratando con todo el cariño y simpatía del mundo. Como a nosotros. Pero, sobre todo, Sonic nos vuelve locos po una cosa, porque da la sensación de estar vivo.

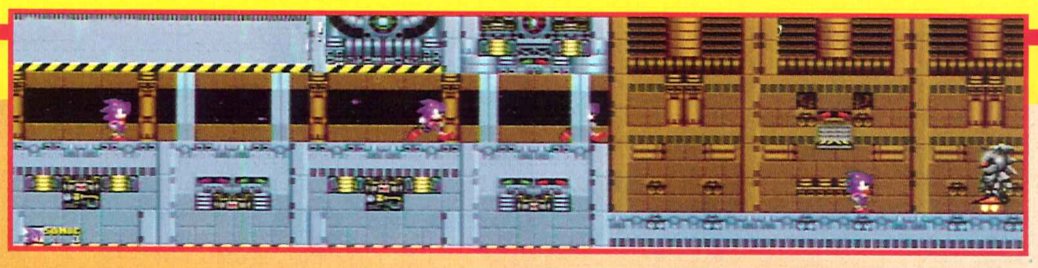
Que se le pregunten si no a Giancarlo Vialli. O a The Elf.

Juan Carlos García



LO MÁS NUEVO



¡Robotniks una y otra vez!

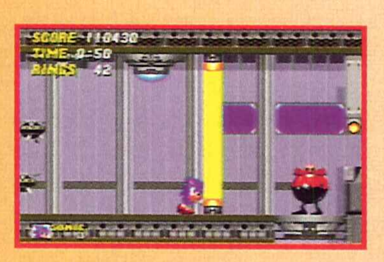
Robotnik no se quiere perder una sóla de las batallas. Aunque las pierda y salga huyendo, como el malo del Inspector Gadget, reaparece siempre al final de cada fase montado en un platillo volante.
Lo que pasa es que cada vez lo va revistiendo de nuevos artefactos monstruosos. O eso, o se ayuda de otros elementos para ser aún más dificl de destruir. Puede mandar una manguera de fuego -como en el nivel del Océano de aceite- o una sonda láser -como en el anterior a la fase aérea-.
En ambos casos se nos obligará a destrozar su armamento para luego llevar a cabo la venganza contra un doctor al que siempre parece que exterminamos, pero en realidad se marcha cuando no le vemos.
Destruir a Robotnik sigue la ley de complicación impuesta por el resto del juego. Es decir, que es progresivo.
Si uno consigue llegar al final de cada nivel -¡vaya suerte!- se las tiene que ver cara a cara con el malo más malo de todos los tiempos consoleros.
Derrortarle no es imposible, ¡sólo faltaría éso!, pero sí más difícil que comer pipas con guantes de boxeo.
Un consejo: no te quedes sin anillos. ¡Da toda la impresión que lo sabe!

























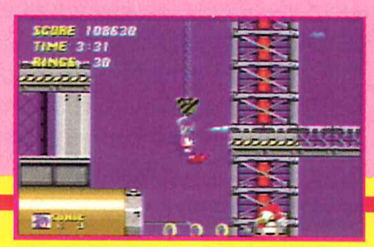
Artefactos variados para moverte

Debieron ser rumores. Pero todos nos lo creímos. Durante todo el tiempo que hemos estado jugando a Sonic 2 no hemos visto ni una vagoneta minera, ni un ala delta, ni vehículo alguno de los que se nos prometieron -mejor, de los que se dieron a conocer- en los meses previos a su lanzamiento.
Fueron globos sondas que pusieron más emoción al juego. Sin duda. En cualquier caso nos hemos encontrado con otras sorpresas capaces de suplir tranquilamente a los citados aparatos.
El más sonoro de ellos, el avión. Un bimotor rojiblanco con el nombre de Sonic sobre la carcasa. Ni muy rápido, ni muy lento. Parsimonioso, pero espectacular. Interviene en la fase aérea. Sonic no es el piloto, tan sólo va «encima». Lo lleva Tails, que es un experto aviador. Aunque se guía bajo nuestras órdenes.
Otros tipos de «transporte» que tendréis oportunidad de encontraros -y que nosotros hemos decidido incluir en este cuadro- son: las lianas de las que se cuelga Sonic para acceder a plataformas alejadas, las gruas que hay en la Metrópolis y que sirven básicamente para lo mismo, y las plataformas móviles que cuelgan de unas cuerdas y que se usan para trasladar a los dos

















Lo mejor y lo peor

Sonic 2 es un gran juego. Uno de esos juegos destinados a perdurar, a no sufrir el paso del tiempo, destinados al catálogo, al coleccionismo. Pero incluso los más grandes arcades tienen sus fallos. En este último recuadro del artículo no queremos deciros qué es lo peor y qué lo mejor de Sonic 2, sino simplemente explicaros qué es lo que más nos ha gustado y qué es lo que menos nos ha atraído de este singular cartucho. Así que, si estáis dispuestos a aguantarnos un poco más, os explicaremos paso a paso qué cosillas no tocaríamos y qué otras modificaríamos para hacerlo aún más bestial.

LO MÁS DE SONIC 2:

- *Sonic 2 es un espectáculo visual. Gráficamente hereda los planteamientos del primer Sonic, de Tazmania, de Kid Chameleon y de Green Dog, las últimas joyas de la compañía japonesa. Pero exhibe cientos de nuevos detalles de frescura y orginalidad en cuanto a decorados que le llevan al terreno de los dibujos animados.*
- *Técnicamente es una gozada. Sonic tiene inercia, pero la justa como para dejarse controlar, si bien es cierto que unas veces más que otras. Cuenta con unosss movimiento fantástico y con una animación totalmente inaudita.*
- *Todo el juego está basado en la rapidez, en la velocidad, pero con todo lo loco que se puede volver, siempre queda tiempo para disfrutar.*
- *El haber añadido un co-protagonista, dice mucho en su favor. Sonic sigue monopolizando el juego, pero ahora deja lugar a la colaboración de un amigo, del zorro.*
- *Sonic es Sonic. No sabemos cómo lo hace, pero siempre es capaz de concentrar toda la atención del jugador. ¿Carisma?. Será eso.*

Es, sin duda, lo mejor del juego: la increíble personalidad del personaje..

LO MENOS DE SONIC 2:

- *Sonic trabaja mucho por su cuenta. Se nos despista y se mete por tuberías, laberintos, vuelos sin motor, que en un primer momento te dejan paralizado. Hay momentos de descontrol en los que no sabes ni dónde estás, ni qué es exactamente lo que estás haciendo. Habrá que aceptarlo así. Sonic siempre ha sido muy independiente. Desde sus orígenes.*
- *El modo de dos jugadores a pantalla grande, es decir, la parte de teórica ayuda, no está bien planteada del todo. A Sonic no le importa, porque él siempre ve por dónde va. Pero a Tails se le margina, se le deja marchar y se le pierde la pista, para que luego vuelva volando.*
- *Hablando de este tema, que no se nos olvide deciros que para jugar un consolega contra otro tendréis que disponer de un monitor bien clarito, porque de lo contrario no váis a poder ver nada de nada.*
- *Las continuaciones. Es imposible acabar un juego con tres vidas y una continuación (uno más cada 10.000 puntos). Bueno, ¡ni acabar ni, como no espabiles, pasar de las primeras fases!.*

mucho mejor

personajes de un lugar a otro. Por cierto, tened cuidado con estas plataformas porque si dudáis un momento en lanzaros a ellas, vendrá Tails por detrás y os dejará sin medio de locomoción. ¿Podríamos incluir las tuercas giratorias? Sí, suponemos que sí. No es que nos lleven muy lejos, pero son la mar de graciosas. Hay que montarse sobre una de ellas y mandar el pad hacia la derecha. Sonic empezará a correr sobre el tornillo y la «plataforma» comenzará a dar vueltas sobre sí misma, elevándonos al lugar que necesitemos. Pon atención y salta a tiempo.





LAS PUNTUACIONES

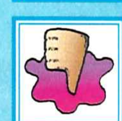
Arcade

SEGA
Nº jugadores: 1 y/ó 2
Dificultad: Más Sonic que nunca.
Nº Continuac.: 1 ó más
Nº de fases: 10

97


Arriba lo tienes todo bien clarito.


95

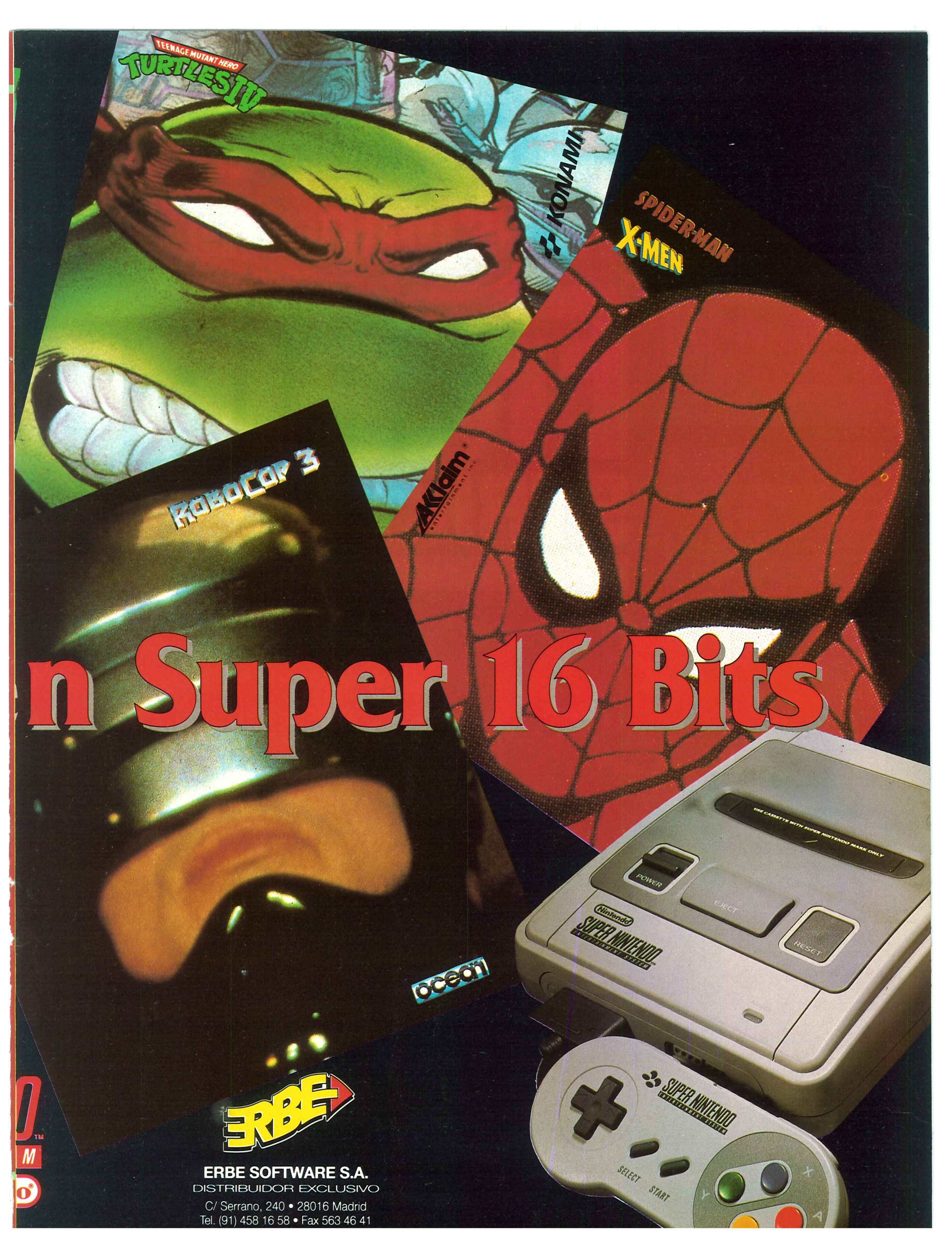

Idem de idem.


96

96



THE SIMPSONS
Acclaim entertainment
SUPER WRESTLEMANIA
Acclaim entertainment inc.
Super Héroes e
STREET FIGHTER II ™
1200 NIN 50000 2P 2500
KO
E. HONDA
ZANGIEF 53
CAPCOM®
SUPER 16 MEGAS
¿Quieres ver cómo tus héroes favoritos se convierten en Super Héroes?
Ahora lo tienes fácil.
SUPER NINTENDO Super 16 Bits es la única consola que proporcionará a tus héroes la super acción sin límite que ellos necesitan.
¿Llegarás hasta el final? No les falles.
La emoción está servida.
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTE
SUPER 16 BITS
Nintendo
Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO., LTD. Los signos ™, ® y © en los juegos y personajes son propiedad de las empresas que distribuyen o licencian estos productos.



TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES IV
KONAMI
SPIDER-MAN
X-MEN
Akklaim
entertainment inc
ROBOCOP 3
ocean
n Super 16 Bits
POWER
EJECT
RESET
Nintendo
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SELECT
START
ERBE
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

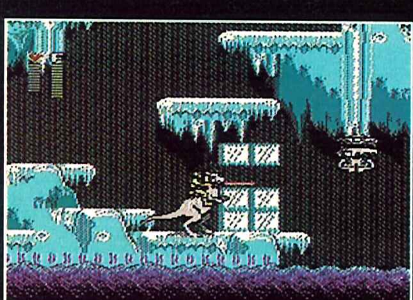
LO MÁS NUEVO

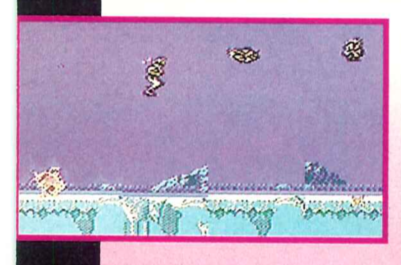
¡Que la fuerza te acompañe!



THE EMPIRE STRIKES BACK

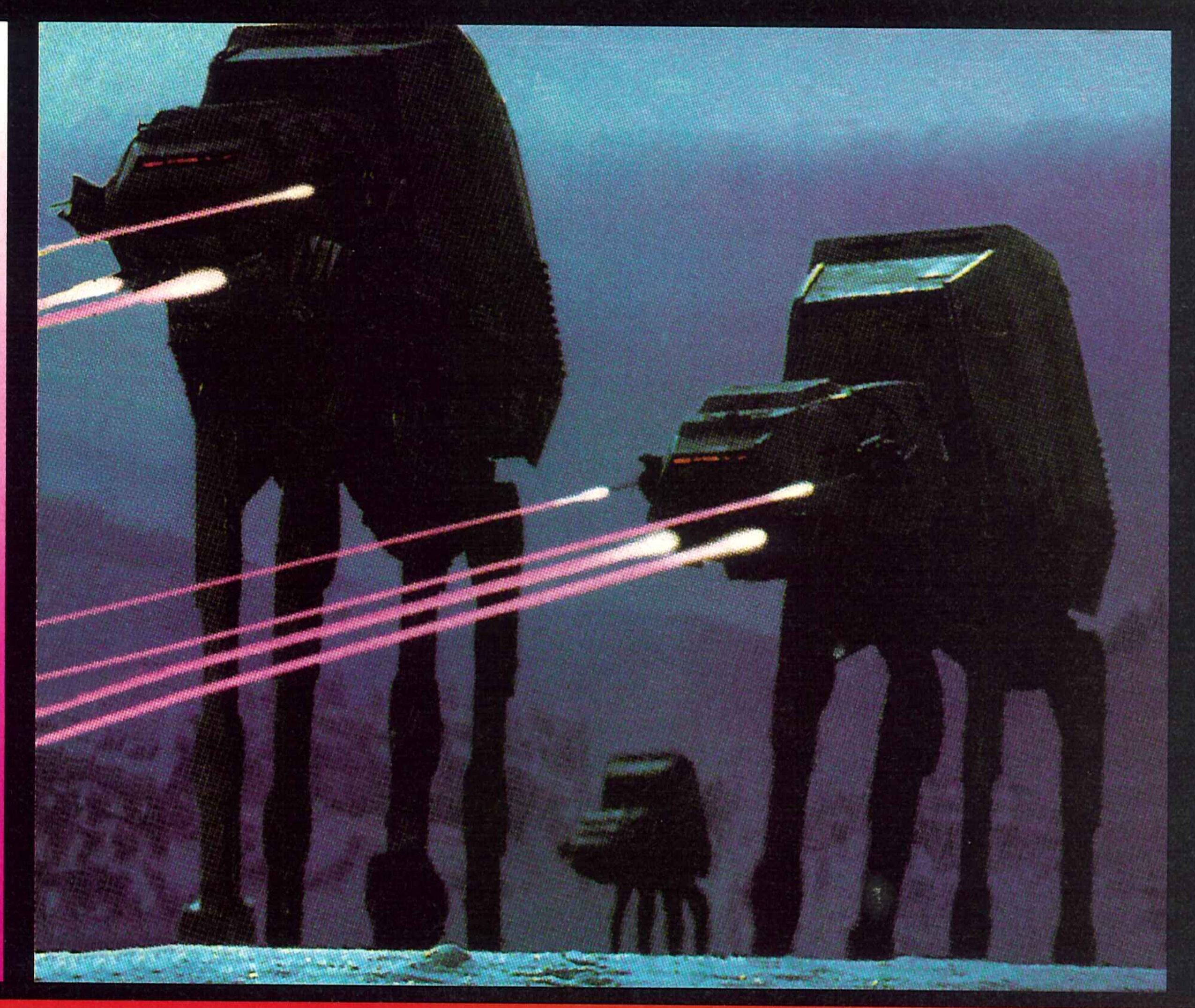


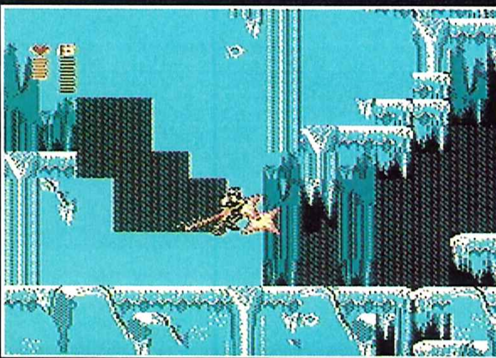




Salto especial

Seguro que ya te habrás dado cuenta, pero, bueno, por si acaso te contaremos que hay lugares en el juego a los que te será imposible acceder con tu salto normal. En ese caso tendrás que utilizar uno de los Poderes de la Fuerza: el que te dota de una potencia de salto más que espectacular. ¿Que cómo se usa?, fácil. Mantente agachado hasta que empieces a parpadear y pulsa el botón. Lograrás un salto digno del mejor saltimbanqui.



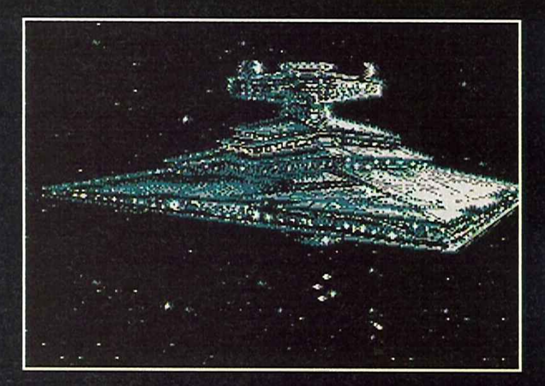
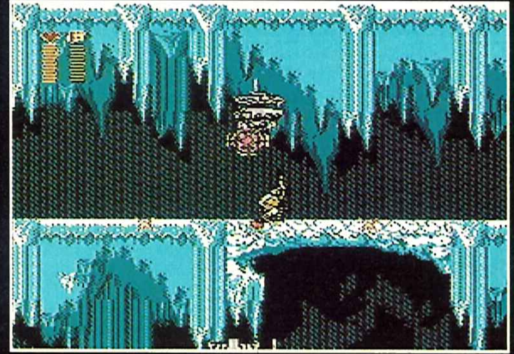






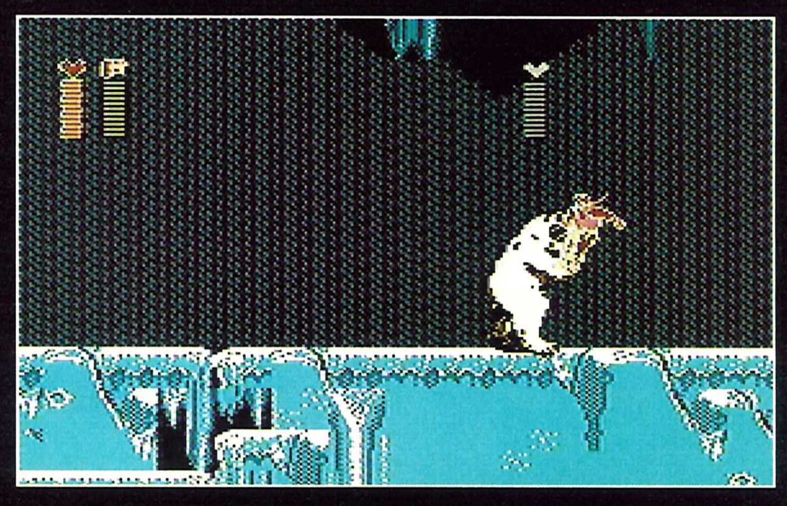
Escúchalos atentamente

A lo largo del juego recibirás mensajes de diversos personajes. Préstales atención porque sus consejos pueden ser determinantes para el desarrollo de la aventura. Ten cuidado con Vader. Procurará engañarte hasta el final.

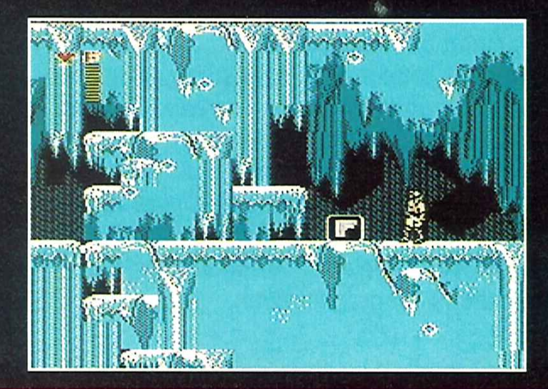
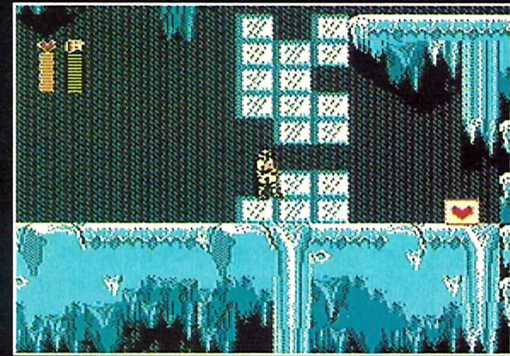



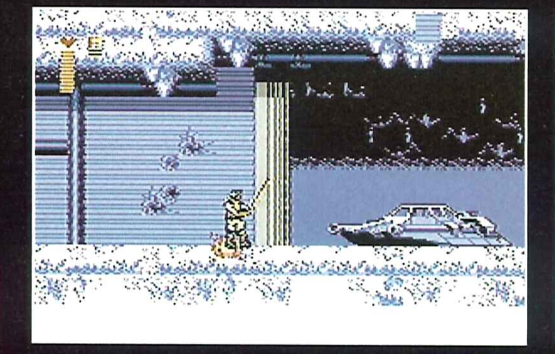
Si te divertiste con la Guerra de las Galaxias, cosa que no dudamos para nada, no podrás resistir el encanto de la segunda parte de la genial trilogía de Lucas, el Imperio Contraataca. Y es que, la verdad, no es para menos. Porque si por aquel entonces sentiste toda la tensión de una gran aventura y disfrutaste de la acción frenética de la batalla -como si tú fueras el héroe de la historia-, ahora tendrás la misma oportunidad de revivir todas estas vibraciones al máximo, a través de un cartucho rebosante de buen hacer en el que no se han escatimado medios para que te sientas como un auténtico Jedy.

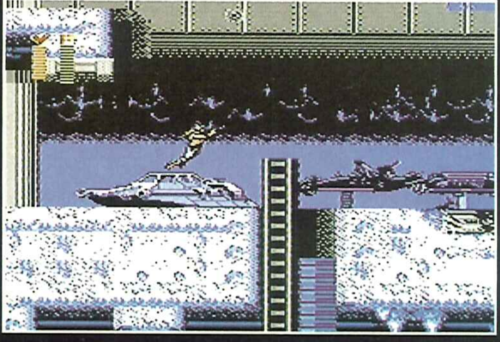
El argumento del segundo proyecto intergaláctico sigue fielmente los parámetros de la película, con la única y genial diferencia de que ahora Luke eres tú -es decir, que manejas de una forma constante al héroe y que desaparecen Solo y Leia- y únicamente Luke puede salvar a la Galaxia del perverso poder del Imperio. ¡La que te espera, chaval!. Y si no te lo crees, sigue leyendo.



Es muy posible que encontréis grandes analogías entre la Guerra de las Galaxias y esta segunda entrega de la odisea de Luke, pero ninguna tan clara como la dificultad.

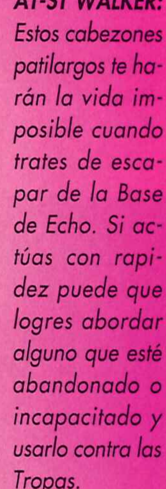





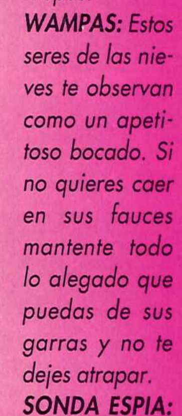
A los fanáticos de la industria Lucas y la movida galáctica no habrá que convencerles para que jueguen a destrozar de nuevo el Imperio. A los que no lo sean sólo podemos decirles que lo prueben. Y luego, que hablen.

El Imperio contra Luke Skywalker: mis enemigos favoritos

Te lo habíamos avisado. En el Imperio Contraataca no hay enemigo sencillo. Más bien todo lo contrario: un enorme despliegue de maquinaria con el único objetivo de destrozarte. Si quieres salir airoso, destruye 11 de estos engendros que ahora te describimos. Ah!, y un consejo: dispáralos desde atrás. Empezamos:

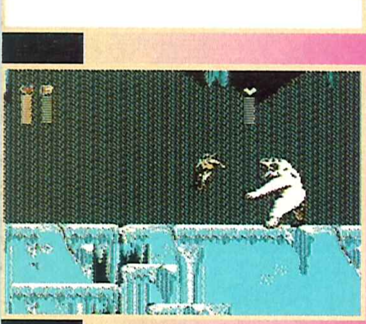


AT-ST WALKER: *Estos cabezones patilargos te harán la vida imposible cuando trates de escapar de la Base de Echo. Si actúas con rapidez puede que logres abordar alguno que esté abandonado o incapacitado y usarlo contra las Tropas.*

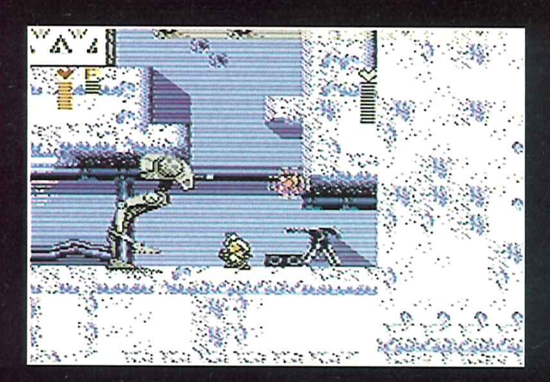


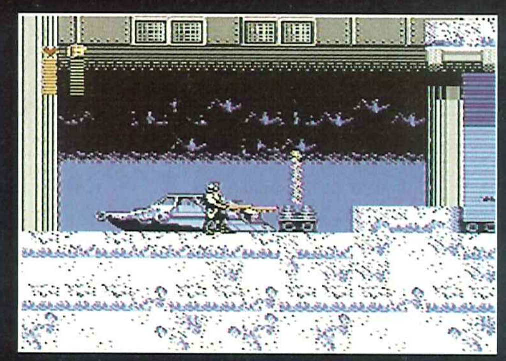
WAMPAS: *Estos seres de las nieves te observan como un apetitoso bocado. Si no quieres caer en sus fauces mantente todo lo alegado que puedas de sus garras y no te dejes atrapar.*

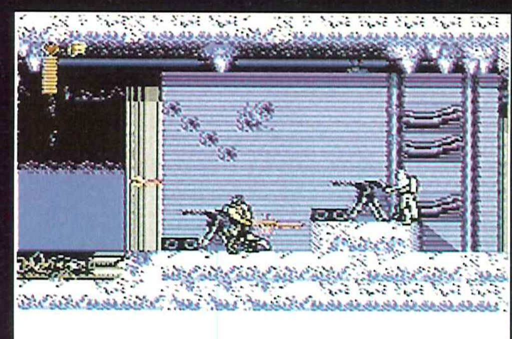




SONDA ESPIA: *La función de este artilugio imperial es detectar la base rebelde y transmitir su posición. Pero si puede aprovechar la jugada y destruirte, no dudes que lo hará. Para impedir el desastre usa el poder de la Fuerza y la espada láser, son lo más efectivo y espectacular.*







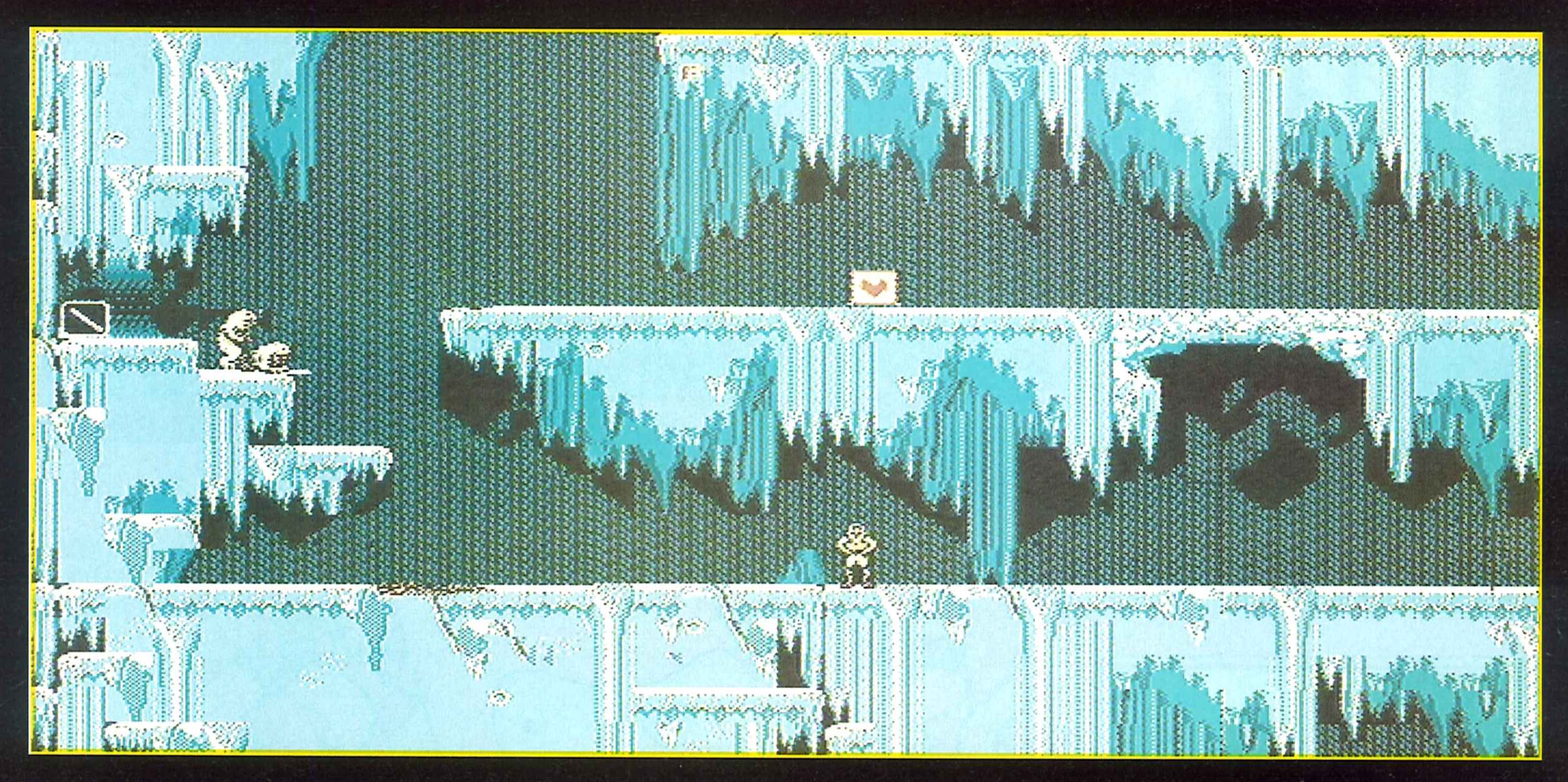


En una galaxia muy lejana...

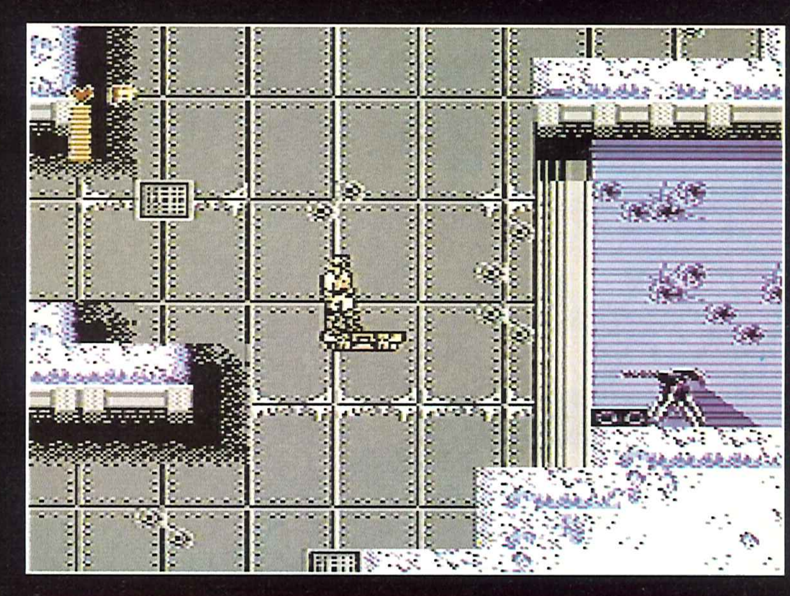
¡Vaya juegazo que se ha marcado Lucasfilm, chicos!. Su Imperio Contraataca es todo un programón en el que se combinan de un modo magistral unos gráficos alucinantes, una jugabilidad impresionante y un sonido propio de banda sonora peliculera -¿mejor que «Star Wars»?.

Con un despliege de medios digno de todo elogio, este súper cartucho os hará viajar a lo largo y ancho del mundo de Lucas recreando todos sus detalles con un realismo asombroso. Conectar este juego a la Nintendo y quedarse pegado a la pantalla son la misma cosa. Sólo falta que os adentréis hasta el final. De lo contrario nunca podréis descubrir todas sus posibilidades y combinaciones de acción, la variedad de scroll y el enorme abanico de sensaciones fabulosas que es capaz de brindarte. Seguro que os convertís en unos fanáticos del gran Imperio.

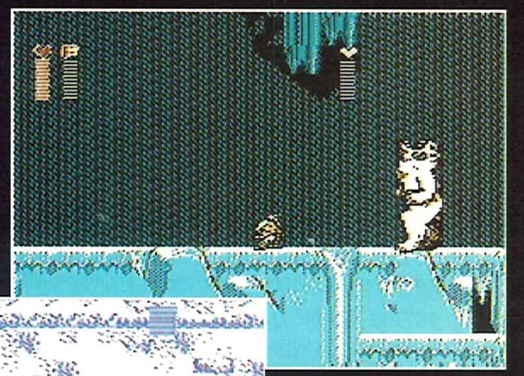
Teniente Ripley



Ah!, ¡¿que no te lo crees?!. Pues espera a ver la cantidad de peripecias que esperan a Luke en esta segunda entrega para Nintendo y verás lo que es bueno. Porque a partir de este momento no habrá lugar que el héroe no visite -desde las cavernas de hielo de Hoth, al cenagoso Dabogah, pasando por la ciudad de las nubes o la base de Echo-, ni modo de transporte que no utilice -Tauntauns, vehículos de nieve, alas X-, ni enemigos que no le planten cara -Wampas, naves espías del Imperio, enérgicos At-At Walkers, At-St Walkers, tropas de asalto, cazadores Tie-, ni personajes insignes a los que no pida ayuda -Yoda, Obi-Wan, o se pegue con ellos -Darth Vader, el Lado Oscuro-, ni... bueno, ¿no crees que ya es suficiente por hoy?. Luke no. Él espera que le guíes por los caminos que completan la aventura espacial más peligrosa y variada con la que has podido soñar. No sólo se divertirá -sufriendo por todo, claro- sino que procurará hacerte pasar un rato agradable. Tanto o más entretenido que el que viviste con «Star Wars», la primera y aún muy viva epopeya galáctica.



«El Imperio Contraataca» es una aventura total en la que volverás a entregarte a un Luke valiente, sabio y luchador. Valiente, porque no le importan las afrentas. Sabio, porque también utiliza el cerebro. Y luchador, porque, amigo, la fe sólo no basta.



«Usa la Fuerza, Luke. Es la única posibilidad de salir con vida de tu segunda batalla contra el Lado Oscuro. No me preguntes. Actúa como un caballero Jedy».

LAS PUNTUACIONES



Aventura

LUCASFILMS GAMES
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 7
Nº de fases: 10
Dificultad: Para Jedys consagrados.



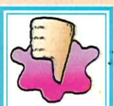
88



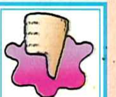
90



90



Los gráficos, el sonido, la ambientación, el protagonista...



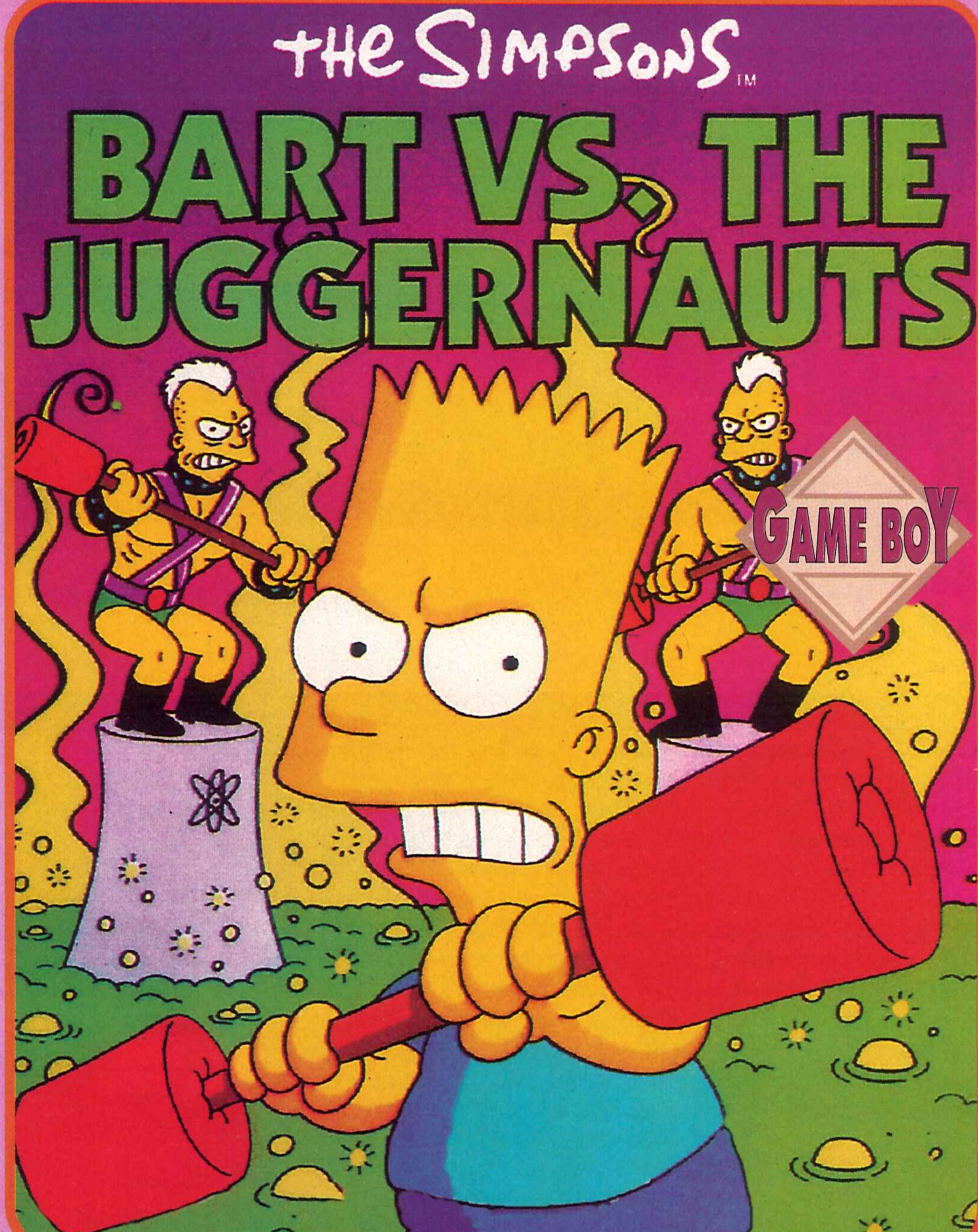
Que los «continues» te manden al principio de la fase. Súper difícil.









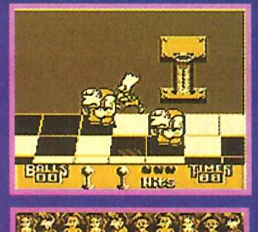


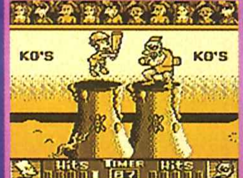
BART ATACA DE NUEVO

Bienvenidos a una nueva edición de Juggernauts, el concurso que les invita a obtener grandes premios compitiendo contra los brutos más brutos del condado. Pero ¡cuidado! porque la organización no se hace cargo de los daños físicos que puedan ocasionarles las peleas contra estos auténticos profesionales del mamporro. A ver, a ver... ¿algún voluntario? Sí, aquí tenemos a un auténtico valiente... ¡al pequeño Bart Simpson!

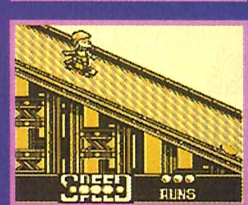
Pues sí, amigos. Aquí tenemos otra vez a Bart metido en líos. En esta ocasión, como acabáis de comprobar, no se le ha ocurrido otra cosa que apuntarse a un concurso de peleas contra Juggernauts, por lo que nuestro travieso consolega deberá superar diferentes tipos de pruebas y tratar de conseguir una determinada cantidad de dinero que le permita seguir concursando. Así, de entrada afrontará dos eventos: el "Hop, Skip y Fry del doctor Marvin Monroe" y el "Golpe y Choque en monopatín del capitán Lance Murdock".

El objetivo del primero de ellos consiste en coger todas las pelotas que pueda, atravesar un tablero de ajedrez sin caer ►



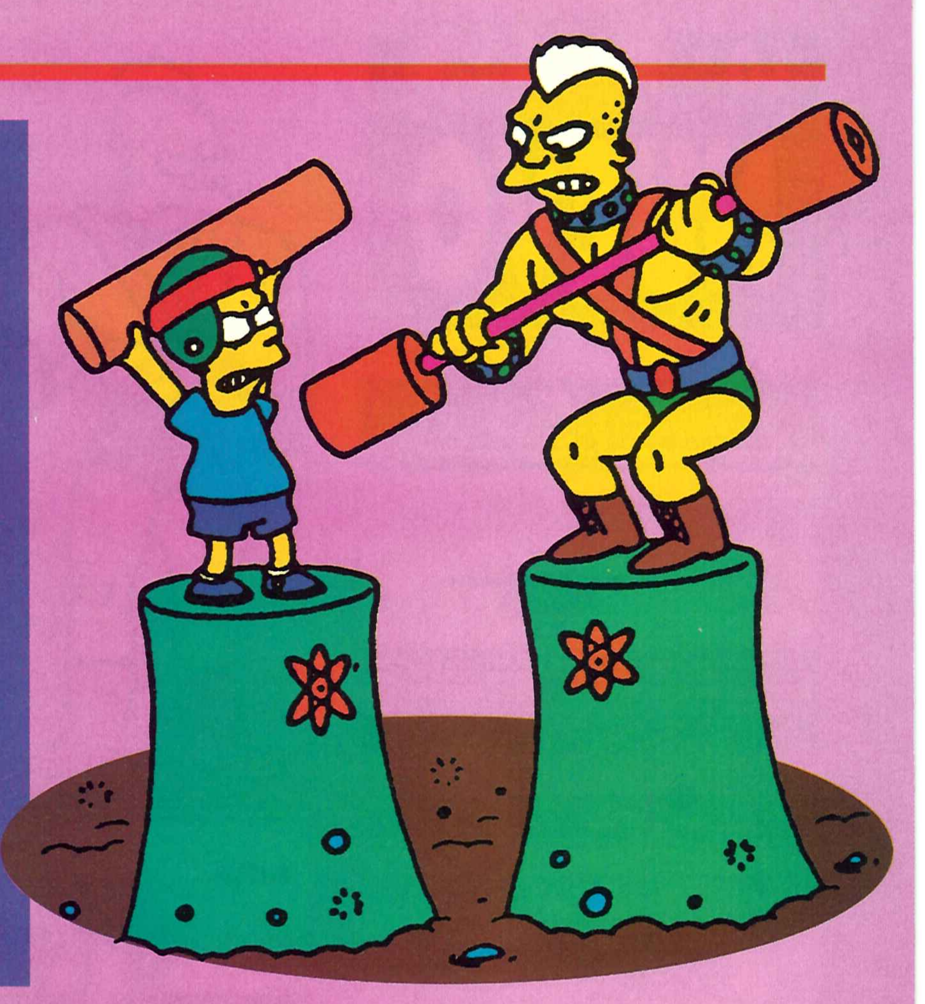


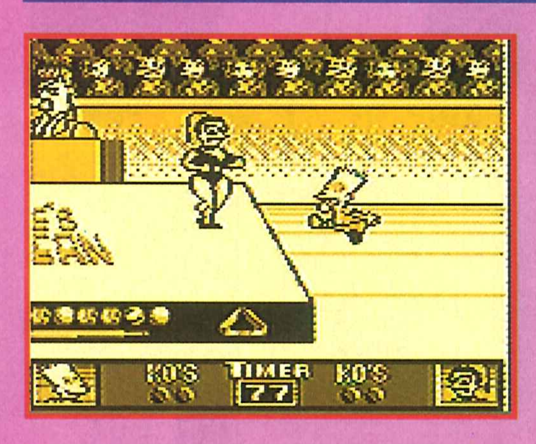


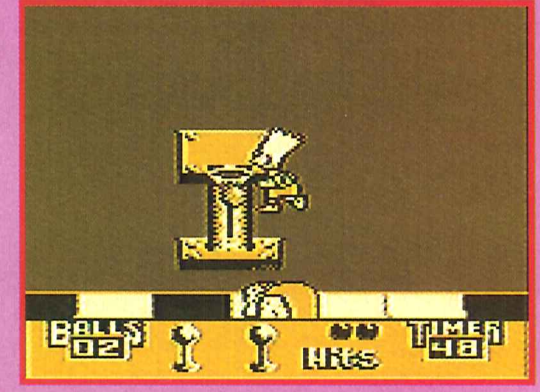


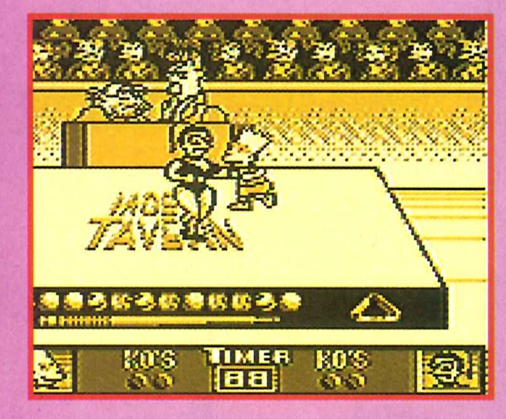
Hobbytrucos

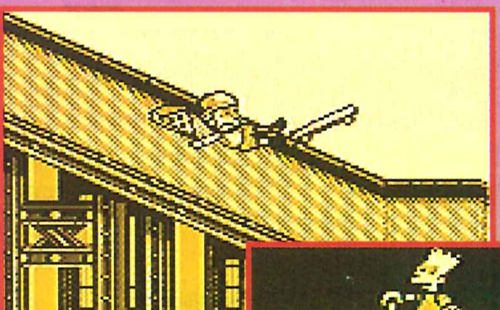
Para que luego digáis que si ésto y que si lo otro, que si los de Hobby Consolas dan pocos truquillos... Pues ¡ale!, a leer, a leer... • Durante la prueba del baloncesto ajedrecístico, si saltas sobre un Juggernaut puede que en vez de retrasarte te ayude lanzándote más cerca de tu meta. • En la rampa de la fase del monopatín, no dejes de moverte una vez que hayas esquivado el primer obstáculo, ésto desconcertará a los Juggernauts.• El combate de la planta nuclear será más fácil si esquivas sus golpes agachándote, saltando o moviéndote hacia atrás. • No te salgas voluntariamente del ring de la taberna de Moe, contará como un K.O.en tu contra. • En Krustyland calcula qué Juggernaut está más cerca del suelo antes de golpear con el martillo, o te llevarás una sorpresa. • Recuerda mientras esquivas perros en el supermercado, que sólo podrás sujetar un hueso o un protector a la vez.• Esto es todo por hoy.



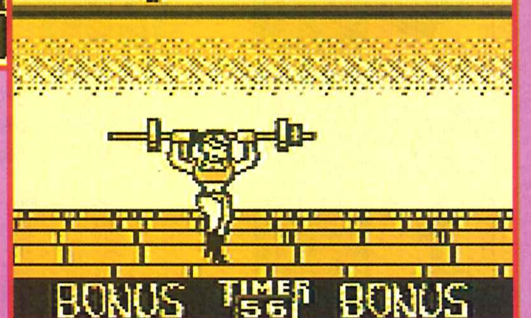








A bordo de su súper veloz skate borad, Bart se lo pasará en grande tratando de derribar a los grandones de los juggernauts.
Eso sí, Bart, como buen piloto, siempre lleva puesto su casco. Por si acaso.



Bart vs The Juggernaut es uno de los juegos más variados -está compuesto por siete pruebas diferentes-, de cuantos ha protagonizado hasta el momento el más revoltoso de los Simpsons.

Bart, el genio que no cesa

Acclaim recurre de nuevo a los Simpsons para recordarnos los amplios recursos con que cuenta para hacer de nuestra Game Boy una compañera inseparable.

Bart vs. the Juggernauts es un puro divertimento. Las pintorescas aventuras de su vivaracho personaje se reunen en un pequeño cartucho, se recurre a una serie de pruebas sin continuidad argumental pero con la adicción y jugabilidad como nota común, y el éxito se asegura.

Los gráficos son los mismos que los de siempre, es decir, ni buenos ni malos sino todo lo contrario, y el sonido peca de repetitivo, pero no por ello llegarás a odiar sus interminables melodías.

El fenómeno social de los Simpson continúa. Y si Bart sigue en este plan, no sabemos hasta dónde conseguirá llegar...

Pepo Scope

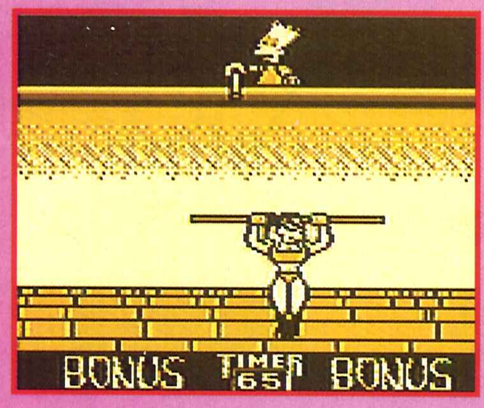


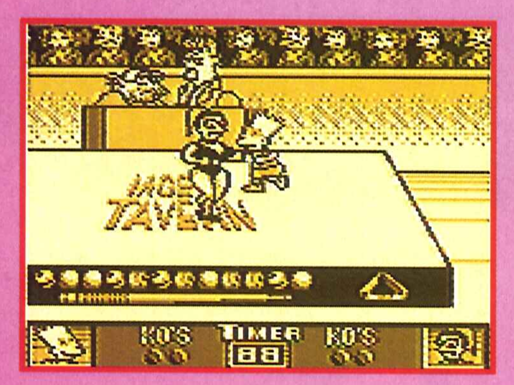
en ningún cuadro negro y encestar en una canasta situada al fondo de la pista. En la segunda prueba, el primogénito de los Simpsons tratará de derribar a un Juggernaut situado en lo alto de una plataforma. Para ello se proveerá de su veloz monopatín y se lanzará por una empinada rampa.

Si supera estos obstáculos podrá afrontar nuevas competiciones: "La Planta Nuclear de Springfield", "La Fiesta del Empujón de la Taberna de Moe", "El Martillazo de Krustyland", "El Alboroto del Campo de Minas Militar de Herman" y "La esquivada de Perros en el Supermercado", pruebas todas ellas sumamente curiosas y que le obligarán realizar acciones tan increíblemente peligrosas y divertidas como saltar en paracaídas, atravesar al sprint un campo minado, subirse a bordillos antes de que los Juggernauts le arranquen alguna de las partes de su cuerpo...

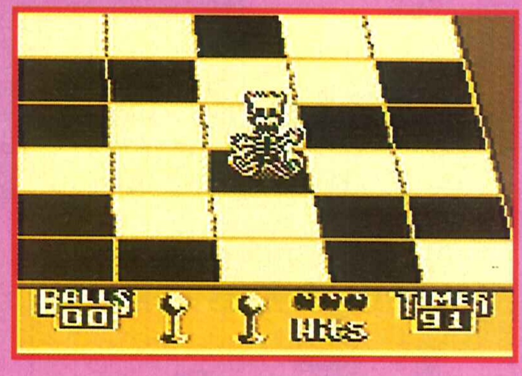
Parece dificililllo ¿no crees?. Pues lo es, y mucho.

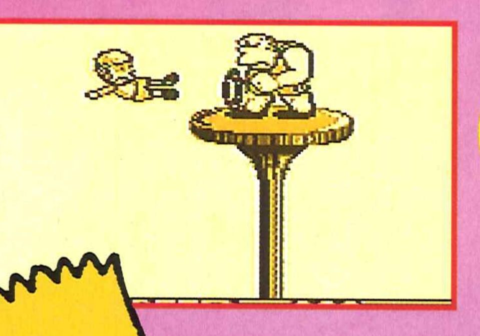
Así que no te queda más remedio que tratar de ayudar a Bart a conseguir su obejtivo... ¡a no ser que prefieras que te multiplique por cero, claro!



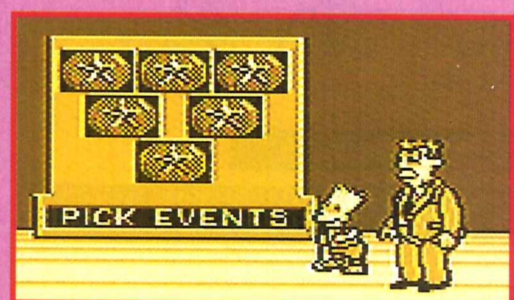








Como podéis comprobar, Bart deberá afrontar en este juego varios tipos de pruebas, a cual de ellas más original y divertida.



Mensaje de Bart a sus miles de fans:

Aquí Bart Simpson dirigiéndome al Springfield Arena para entrar en combate con los Juggernauts, mis auténticos héroes de la televisión. No será nada fácil porque no hay nada más duro que los Juggernauts, pero me enfrentaré a ellos en mi propio terreno. Esto es un secreto tío, pero te lo voy a contar. Dispongo de cantidad de nuevas maniobras y un nuevo truco tecnológico: ¡Puedo hacer TRAMPAS! Voy desenfrenado. Tengo los puños a punto.¡A por la victoria, tío! Tu amigo, Bart Simpson.

LAS PUNTUACIONES



Arcade

ACCLAIM
Nº jugadores: 1.
Dificultad: Depende de tu habilidad.
Nº Continuaciones: No hay
Nº de fases: Cuatro semanas.



80



78



83



La irresistible personalidad de Bart.



¿Porqué hay que repetir ciertas pruebas cuando pasas de semana?

81


¿QUÉ PINTA MARIO EN TODO ESTO?
Pinta mucho. Pinta de todo en el nuevo Mario Paint. Con lápiz, spray y brocha. Con este nuevo accesorio para SUPER NINTENDO podrás dibujar tus propias imágenes y pasarlas a vídeo, componer tus melodías favoritas, crear dibujos animados y jugar a un divertidísimo mata-moscas. Todo con un pequeño ratón y toda tu imaginación.
Una exclusiva Super para tu SUPER NINTENDO. Y si además quieres pasártelo en grande con los alucinantes juegos de SUPER NINTENDO, no te pierdas 8 de sus mejores títulos.
SUPER MARIO WORLD
Mario superándose a sí mismo en su última y más espectacular aventura. 96 mundos ¡Y con posibilidad de salvar las partidas!
SUPER SOCCER
Vive la emoción de la Liga jugando al fútbol en tres auténticas dimensiones. ¡Alucinante!
F-ZERO
Surca el espacio con tu nave estelar. Supera la velocidad del sonido. ¡Desafía las leyes de la gravedad!
THE LEGEND OF ZELDA
En la oscuridad del bosque se palpa la batalla. Coge tus armas de caballero y lucha por el honor de la victoria.
SUPER MARIO KART
La más divertida carrera de karts con pilotos que te harán morir...de risa.
SUPER R-TYPE
Te espera una fantástica batalla espacial. Pero no dejes que te impacten o verás las estrellas.
SUPER TENNIS
Simples o dobles. Sobre tierra, hierba o pista rápida. Rotación de fondos. No te cortes. Juega duro.
SUPER GHOULS'N GHOSTS
Fantasmas, espectros, figuras de ultratumba. Ármate de valor o te morirás de miedo.
SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BITS
Nintendo®
ERBE
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41
© 1991 Nintendo. ™ & ® are trade marks of Nintendo.

LO MÁS NUEVO

TURTLES IN TIME

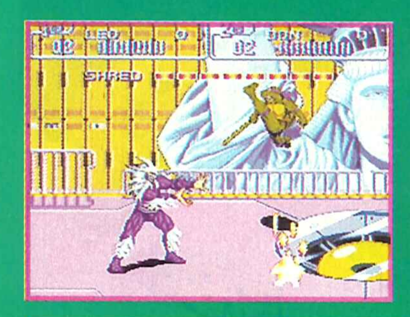
¡COWABUNGA!

No podía ser de otro modo. Tarde o temprano tenía que ocurrir. El gran monstruo de 16 bits de Nintendo no podía quedarse sin ser visitada por los seres verdosos más famosos de la galaxia.

No, por supuesto, no estamos hablando de extraterrestres, ni de la familia de La Masa, ni tampoco de una ensalada de lechuga. Estamos hablando de las únicas tortugas con las que nadie en su sano juicio se atrevería a prepararse una suculenta sopa, las únicas que se alimentan a base de pizzas, las únicas que no se esconden en su caparazón ante ningún peligro, las únicas que no conocen el significado de la palabra miedo (nunca se han molestado en mirarlo en el diccionario), las únicas... bueno, seguro que ya todos sabéis de quiénes estamos hablando. Sus nombres son: Leonardo, Michelangelo, Donatelo y Rafael, y a todas juntas se las conoce con el nombre de Tortugas Ninja.

Pero dejémonos de presentaciones y vayamos a la historia. Era domingo por la noche y las Tortugas descansaban plácidamente en su lujosa alcantarilla, degustando una sabrosa pizza y viendo por televisión cómo su periodista favorita, April O'neil, realizaba un reportaje en directo desde la Estatua de la Libertad.

De repente, cuando todo parecía tranquilo, un gigantesco robot ►

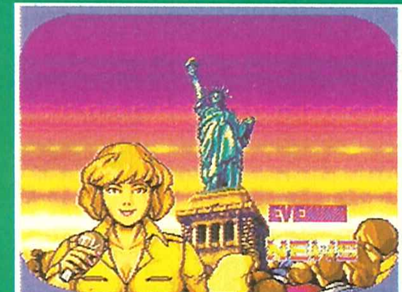








CONTINUE ➤









Concha contra concha



Además de la opción de dos jugadores simultáneos y la opción de la lucha contra el reloj, existe una tercera opción en la que no deberás enfrentarte a las fuerzas del mal. Ésta consiste nada más y nada menos que en el enfrentamiento directo entre dos tortugas, quienes, olvidando todo tipo de vínculo amistoso, realizarán un feroz entrenamiento supervisadas por el resto de sus compañeras y su maestro Astilla (o Splinter, según el idioma). Para esto deberás realizar dos cosas: seleccionar el modo Versus y encontrar un amigo tan loco como para enfrentarse a un guerrero ninja tan hábil como tú. Inténtalo, no tienes nada que perder...





Los verdosos protagonistas

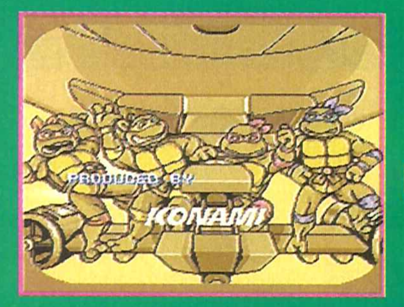
Aunque son ya de sobra conocidas por todos, en las fotos inferiores podéis ver a nuestras cuatro amigas. Todas ellas disponen de una serie de movimientos comunes, pero tienen dos diferencias esenciales en su forma de luchar. La primera es el arma, poseyendo Donatelo un palo Bo, Michelangelo unos nunchakus, Rafael unos puñales Sai y Leonardo una espada Katana. La segunda diferencia rapica en el ataque especial que posee cada maestro de la lucha, el cual lo podéis observar en las imágenes. Además de todo ésto, cada guerrero tortugoso tiene sus propias características, las cuales tendréis que aprender a dominar durante el desarrollo del juego. Valorando estos detalles y teniendo en cuenta vuestras simpatías personales, deberéis elegir la tortuga que más os guste. En la variedad...





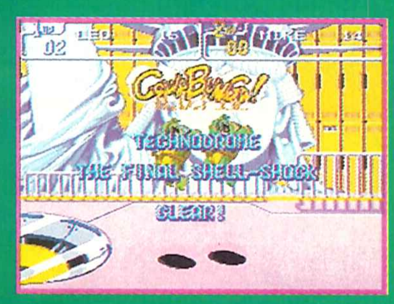






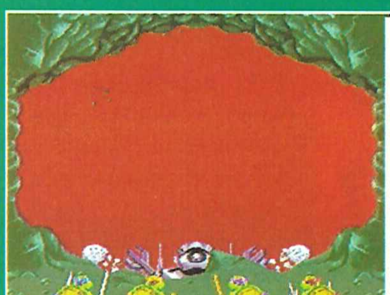
Las Tortugas protagonizan en la Super Nintendo un juego, sencillamente, espectacular.



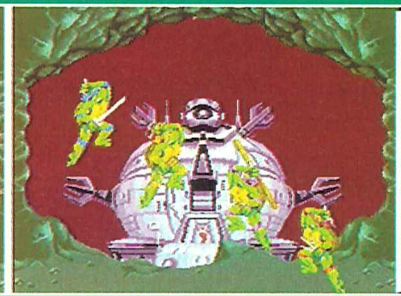




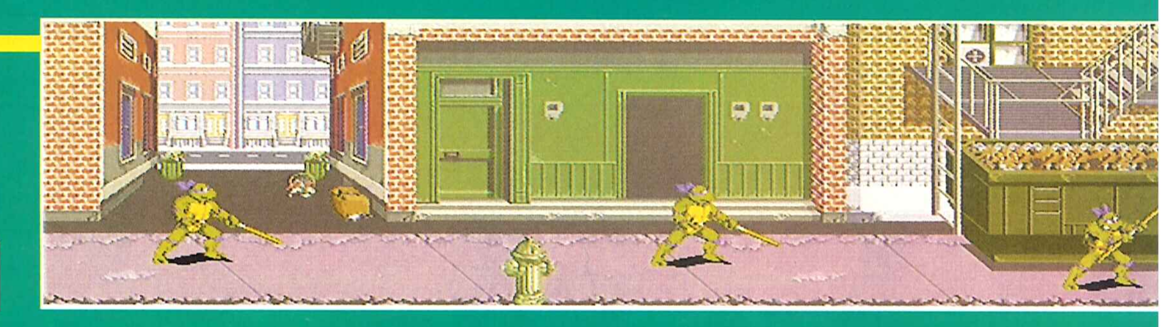












apareció volando y, con una enorme facilidad, arrancó la grandiosa escultura de su pedestal y se la llevó consigo.

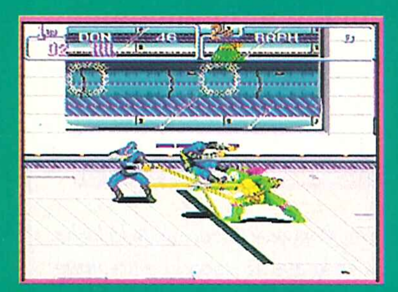
De nuevo, la tranquilidad de nuestros verdosos héroes se había roto, y sus corazones de valientes guerreros ninjas les obligaban a emprender la búsqueda de la Estatua de la Libertad.

Para ello deben encontrar al Despedazador, -nadie duda en estos momentos que ha sido él el responsable de tan espectacular rapto-, para lo cual deberán dirigirse al Tecnódromo, lugar donde se encuentra la guarida del perverso personaje y sus secuaces.

Para llegar hasta allí nuestros amigos deberán atravesar los tres primeros niveles del juego, los dos primeros de los cuales trascurren por las calles de la ciudad y el tercero en las alcantarillas, escenario donde las tortugas deberán hacer surf en una especie de mono-patín.

Una vez atravesados estos primeros niveles, aparecerán directamente en el Tecnódromo, lugar en el que realmente da comienzo la aventura de las Tortugas Ninja a través del tiempo.

Os explicamos. La cuestión es que el Despedazador tiene en su laboratorio una máquina del tiempo, gracias a la cual el malvado genio puede transportarse a cualquier lugar y a cualquier época que le dé la gana. Afortunadamente, ésto no es motivo suficiente como para que los justicieros más valientes de la historia abandonen una misión, por lo que, -por supuesto-, Michelangelo, Donatelo, Rafael y Leonardo deciden arriesgar su concha y emprenden la persecución a traves del tiempo.



De esta forma, comenzando por la edad de piedra y continuando por los años 1530, 1885, 2020, 2100 se desarrollará la infatigable búsqueda que ha de acabar con el enfrentamiento con el malhechor en nuestra propia época, en el año 1992.

Ahora sólo falta un detalle, pequeño pero imprescindible. Y es que las valerosas Tortugas Ninja no pueden hacer nada si no encuentran a un auténtico consolega que las ayude a afrontar su misión. Y como estamos seguros de que ya te habrás levantado de la silla para ir a hacerte con este Turtles in Time, sólo nos queda decirte que te aprovisiones bien de pizza, que elijas a tu tortuga favorita y que te prepares para disfutar a tope. ¡Cowabunga!

Mil y una maneras cachondas de acabar con una tortuga

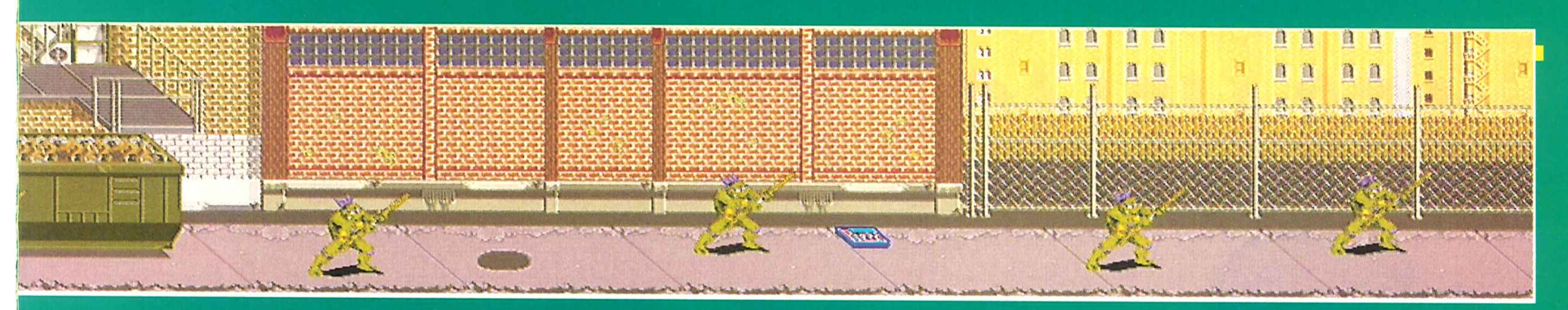


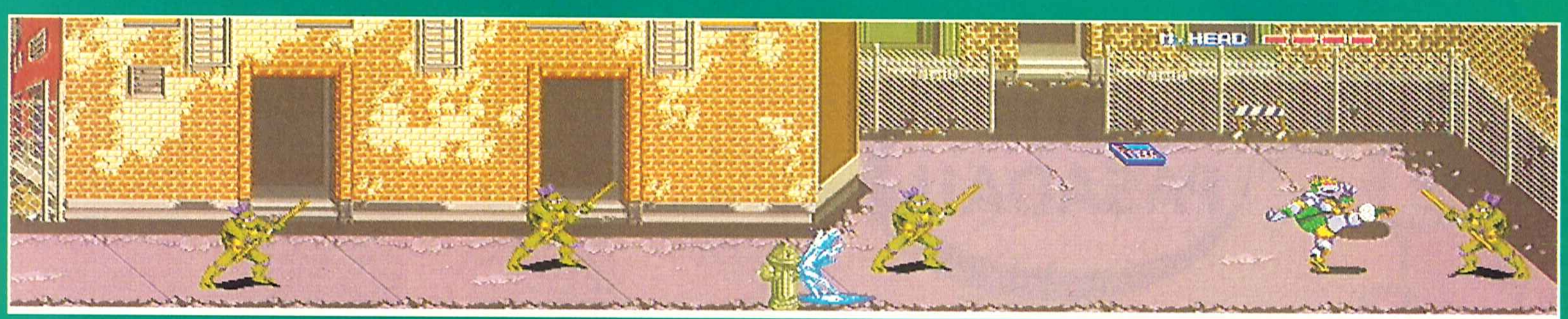
Posiblemente el detalle más gracioso de los muchísimos que encontrarás en el juego es el que se refiere a las diferentes formas que tienen nuestros enemigos de acabar con las Tortugas.

A parte de las típicas patadas, puñetazos, balazos y demás tipos de golpes contundentes, existen otras muchas maneras de quitarnos un pedazo de nuestra fuerza vital.

En las imagenes podéis observar unas cuantas, que aunque no son todas loas que son, sí que son las más divertidas.

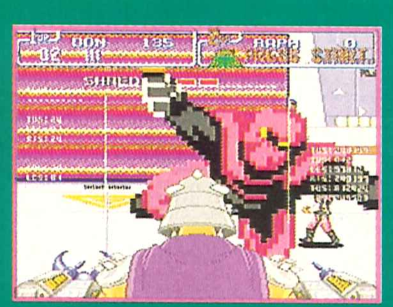
Contemplad las imágenes y sonreid sin verguenza.







En tu búsqueda del Tecnódromo deberás atravesar las calles de la ciudad, tarea nada sencilla, pues están plagadas de enmigos.



Te encuentras en el Tecnódromo ante tu mayor enemigo. La forma de acabar con él es arrojándole sus propios secuaces.



Tu viaje en el tiempo ha comenzado. Estás en plena prehistoria, donde Shredder controla a todas las criaturas.



Año 1530 D.C.. Tu viaje te traslada a un galeón pirata, donde barcos de Shedder te lanzarán enormes balas de cañón.



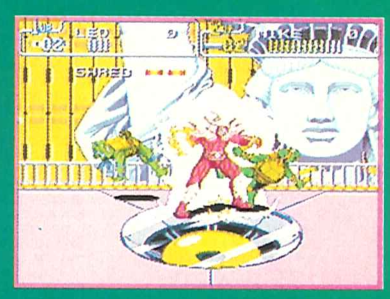
¿Cómo no?, el lejano oeste será tu siguiente etapa. Viajando en un tren deberás derrotar a todos tus enemigos.



Tu viaje te lleva directo al futuro, al año 2020. Montado en una especie de monopatín tendrás que conseguir bonus como sea.



Tu búsqueda está a punto de concluir. Te encuentras en el año 2100, en la Base Estelar de Shredder...



De nuevo de regreso al 1992. Por fin están ante la Estatua de la Libertad, pero el propio Shredder es quien la custodia...

Derrochando calidad y simpatía

La concha se me estremece y se me resquebraja ante esta súper versión de las súper tortugas para la súper dieciséis bits de Nintendo,

Y es que lo que Konami ha conseguido ante todo ha sido crear un juego que -además de ser impecable a nivel técnico-, derrocha simpatía por cada uno de sus pixels.

Las Tortugas saben pelear, pero sobre todo saben divertir, y éso precisamente es lo que hacen sin parar en este cartucho que, sin duda, contribuirá a que el mito verdoso siga creciendo más y más y más...

Patax

LAS PUNTUACIONES



Arcade

KONAMI
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: Puedes elegirla.

Nº Continuaciones: 3, 4 ó 5
Nº de fases: 10



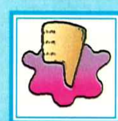
93



Todo: la simpatía, los gráficos, la calidad técnica...



91



Que no tenga infinitos niveles.





94

93

LES HEMOS REGALADO MIL

¡¡QUE PASADA!!

ALAVA
GAZAPO RAMAS RAUL
IÑIGO GALERA CARLOS
PUENTE GONZALEZ HECTOR
RODRIGUEZ ROSCO NURIA
SANCHEZ URIBARRI FCO. JAVIER

ALBACETE
CARRION NAVALON MIGUEL ANGEL
GALLEGO HARO MARI CARMEN
MARTINEZ MUÑEZ FRANCISCA
MORENO SEVILLA NOELIA
PERCERO PICAZO ANTONIO
ROMERO GARCIA MIGUEL ANGEL
SANCHEZ MEDINA JUAN MIGUEL

ALICANTE
AGULLO SERRANO RAMON
ALAVES ESPUCH SAMUEL
BELTRAN DURAN MANUEL
CANALES SEMPERE RAFAEL
CARO LENDINEZ RUBEN
CONDE CALERO PABLO
COPETE LOZANO FRANCISCA
COVES ORTS ANA
CREMADES ROCAMORA ALEX
DE GROOT FERRANDO JORDI
ESPUCH SABATER JOSE JAVIER
FERNANDEZ GARCIA ALFONSO
FERNANDEZ SALES VALENTINA
FRANQUEZA SERVER FERNANDO
GARCIA GARCIA ISI
GARCIA ZEYN WILLY
GIL GONZALEZ JOSE MANUEL
GISBERT JOHNSON CARLOS
GOMEZ GALLARDO SERGIO
GONZALEZ RIOS JONATHAN
GUTIERREZ DE LA HIDALGA ELENA
HAMMANN YELO CARLOS
HERNANDEZ LINARES MARIA
LARA OCA ADRIAN
LOPEZ AVELLANEDA JAVIER
LOZAR ZABALETA CARLOS
MARTINEZ PAÑOS MIGUEL ANGEL
MIGUEL MOYA FCO. JAVIER
MIRALLES MARTINEZ MANUEL LUIS
MORELL IGUAL ANTONIO
MORENO ALFARO ISMAEL
PEDRAZA CORDOBA RUBEN
PEREZ NICOLAU MARI CARMEN
PEREZ TUDELA VANESSA
PERULERO LOZANO TOMAS
PIÑERO MARTINEZ MARTIN
PRIETO CUBERO ALBERTO
RAMIREZ MARTINEZ JOSE
RODRIGUEZ SANCHEZ PATRICIA
RUIZ IBAÑEZ GUILLERMO
RUIZ SOLER SERGIO
SANTISTEBAN MUÑOZ EMILIANO J.
SOLER GONZALBES ALEX
TORREGROSA CECILIA ISAAC
VERDU AYESHA
VICENTE MARCHANT JOSE VICENTE
VIDAL BERNABEU JOSE ANTONIO

ALMERIA
CARMONA GALLARDO DANIEL
TOLEDANO BARRERA JOSE MARIA

BADAJOZ
ALVAREZ GARCIA MARIA TERESA
DIAZ CALDERON JULIO
GALLEGO SEPULVEDA PEDRO P.
GONZALEZ CUERVO ELENA MARIA
GONZALEZ SERGIO
HERNANDEZ SALGUERO FERNANDO
LECEGUI CRISTINA
OTERO MATEO NOE
PRIETO LUIS JAVIER
RODRIGUEZ TORRES JAVIER
TORRAS FERNANDEZ OSCAR M.
VERDEJO QUESADA FCO. JAVIER

ASTURIAS
AGUDO MORENO JUAN MANUEL
ALBA SANCHEZ SERGIO
ARRANZ COQUE JAIME
BOLSA CAMBLAR JOSE ABRAHAM
CASTAÑON PESQUERA DAVID
CEPEDAL GONZALEZ SALOME
COBOS LLANERO NURIA
COUSILLAS GUTIERREZ MIGUEL A.
DE VEGA LOPEZ SUSANA
DIEZ SUAREZ LILIANA
ESPINA SOTO JESUS
FAYA OMEDO MARIA JOSE
FERNANDEZ BANGO PABLO
FERNANDEZ DE LA CERA ANA BELEN
FERNANDEZ DIAL M MERCEDES
FERNANDEZ RICO VICTOR
FUXET AGUILAR INES
GARCIA LOPEZ SILVIA
GONZALEZ GARCIA DANIEL
GONZALEZ JAÑEZ CRISTINA
GONZALEZ MARTINEZ ALEJANDRO
GONZALEZ SUAREZ JUAN CARLOS
GUILLEN LLANEZA DIEGO
LAS DELICIAS CAFETERIA
LLERA MANSO ANA BELEN
LOPEZ DE LEON VICTOR
LOPEZ GONZALEZ TATIANA
MARTINEZ DIAZ COVADONGA
MARTINEZ GARCIA JORGE
MENDEZ ARIAS PABLO
MON RON MIGUEL
MONTES COVIAN ALBERTO
NAVA GARCIA FELIX
ONIS ROMERO JUAN PABLO
PALOMARES LLANO BEATRIZ
PEDRAZA OTERO TAMARA
RODRIGUEZ CUERVO REBECA
RODRIGUEZ DIEZ JOSE PEDRO
RODRIGUEZ HERRERO PEDRO
RODRIGUEZ VALLES CRISTINA
RUBEN SUAREZ AMADO CESAR
SANCHEZ BANGO RUBEN
SUAREZ MARTINEZ ISABEL
TUERO ARIAS VANESSA
VALIENTE JOSE MANUEL
VILLANUEVA GONZALEZ CHRISTIAN

BALEARES
ARDINAS PERPIÑA TONI MARC
ARROYO PORTALES ALBERTO
ARTIGUES TORRES SILVIA
BELOROLO MARIBEL
CABRERA NAVARRO MANUEL
CASTREJON ESPINAR JUAN F.
CERRATO MARTINEZ EUGENIO
COMINO PORRAS ALFONSO
COMPANY MONGANO GERMAN
CRESPI SASTRE ANTONI
FEBRER TORRES MARI ANGELES
FERNANDEZ GOMEZ GABRIEL
GARCIA JOSE MIGUEL
GOMEZ RAMOS JOSE ANTONIO
GUIJARRO BARRIOS CRISTINA
LEAL MEDINA BEATRIZ
LINARES SANZ DAVID
LLULL SUREDA TONI
LUZON ARBOL RAUL
MARTINEZ ALCALA JAVIER
MARTINEZ BONNIN MARIA
MIRO BAURA JUAN JOSE
OSTOS CASTILLO ANTONIO
PIÑOL GONZALEZ SERGIO
PUJOL DEL CASTILLO ANDRES
QUINTERO GALLARDO CARMEN
REAL VICENS GASPAR
REGUERA SIERVA DANIEL
TROYANO SANCHEZ ROSA
XAMENA NATI

BARCELONA
AGUILA BOIX JORDI
AGUILERA SAEZ MARCOS
ALEMAN MEDINA JOSE MARIA
ALIART FERNANDEZ HECTOR
ALONSO MARCOS FELIPE
ALPUENTE DOMINGUEZ ANTONIO JAVIER
ANDRES PORTI JORDI
ARNAL PORRES MARIA DEL MAR
ARNAU NOGUERAS ALEX
ARTUÑEDO ZAMORANO SALVADOR
BAREA CARRILLO MOISES
BARRERO CAMPOS JUAN PEDRO
BASSA PRAT MARC
BELLA VIVANCOS VICTOR
BERTRAN LUQUE IRIS
BISBAL MORALES JOSEP
BOLOS PASTOR MARIA
BRAVO SERRANO ALEX
BUIL GUIRADO CARLOS
BUSCALLA GROLES GEORGINA
CAIMEL PUJOL IVAN
CALLEJA TRINIDAD NATALIA
CAMI MOMPEAN FEDERICO
CAMPOS MARTINEZ NEUS
CAMPS ROURO JORDI
CANTON BOLAÑOS DANIEL
CARBALLO GARCIA RAUL
CARRASCO ROMAN RAUL
CARRILERO CAMPS MARIBEL
CASANOVAS BOLDU GERARD
CASTELLANO PUENTE ANTONIO
CASTIÑEIRA PICADO GUSTAVO
CASTRO SALVADOR DAVID
CENTELLAS VALENCIA JORDI
CHACON DEL VALLE RAUL
CLARAMUNT GUIO SERGI
COMPANY COSIALLS ELISENDA
CONTRERAS GUERRERO GABRIEL
CUELLO HERNANDEZ MARIA JESUS
DAVI SERRA FRANCESC
DE PECHO BENITA
DELGADO SANZ JOSE MIGUEL
DIAZ LOPEZ JAUME
DIZ LOPEZ LUISA
DOMINGO SANCHEZ ISABEL
DOMINGUEZ ARRIBAS RICARDO
DOMINGUEZ TORDABLE LUIS M.
DURA BARRERA JUAN ANTONIO
DURAN GARZON EDUARDO JOSE
ELORZA YLLESCAS DAVID
ENRIQUEZ MONTES ALBERTO
ESCALONA CREGORI
ESCRIBANO JIMENEZ ALBERTO
ESPEJO LOPEZ DAVID
ESTEVES GARCIA PASTOR RICARDO
FARRE LLORT ANTONI
FERNANDEZ CARDONA RAQUEL
FERREIRA NAVARRO ABEL
FIGUEROA MONTEAGUDO MARIA S.
FLORIDO GANDULLO MARIA D.
FOLGAR BLANCO IVAN
FONTANEDA ANGEL
GAÑAS GARCIA JUAN ANTONIO
GALLARDO VIZCAINO FCO.MANUEL
GAMERO GONZALEZ FERNANDO
GARCIA CARMONA JERONIMO
GARCIA CARRERO DAVID
GARCIA SANCHEZ SERGIO
GARCIA VIDAL SIGERIDO
GARRETA VISA CRISTINA
GARRIDO FERNANDEZ ERIC
GARRIDO RAMIREZ JUAN
GIL CALIN FERRAN
GIL JORDANO JOSE
GIL PARADA FELIX
GIMENEZ APARICIO DAVID
GOMEZ GARCIA DAVID
GOMEZ HERNANDEZ MARIA JOSE
GOMEZ PADIAL VANESSA
GOMEZ REYES FERNANDO
GONZALEZ AGULLO DANIEL
GONZALEZ LOPEZ ANGEL
GONZALEZ MARTINEZ JOSE LUIS
GONZALEZ SEGUI LUIS
GRANERO CONTES MARIA JOSE
GRAU FUSTER MARIA CARMEN
GUEMEZ MARTINEZ PABLO
GUIL MARTIN MONICA
GUITART JOAN
GUTIERREZ JANES NIL
HERNANDEZ ALEJANDRO
HERNANDEZ CORTES MIGUEL ANGEL
HERNANDEZ SANCHEZ IVAN
HERRERA GARCIA ISABEL
HERRERO BONILLA ANNA
HIDALGO MUÑOZ DAVID
HOMAR COLOM GEMMA
IGLESIAS DELGADO MARIA ANGEL
IGLESIAS PEREZ JOSE MANUEL
JIMENEZ MARIA LUZ
JIMENEZ VILLARROYA ELIAS
JOVER ARENAS ALBERTO
KASSAR MARTINEZ SAMIR
LABARTA MARSAL MARTA
LAZARO PERESA MAGDALENA
LINARES CAYERO OSCAR
LIZANDRA VILLUENDAS CARLOS A.
LLOSES MUNIENTES ISAAC
LOPEZ LAGUNAS XAVI
LOPEZ PABLO DAVID
LOPEZ RODRIGUEZ ROBERTO
LOPEZ ROMEU JORGE
LORCA LOMBANA MARC
LORENZO LABORDA ALEJANDRO
LOSADA BENAVIDES JOSE
LUCAS SERRA SANTI
MACAPINLAC SIBBLES DANIELA
MACULET VILLENA ELENA
MARISCAL SOLIS SERGIO
MARQUEZ JIMENEZ JOSE LUIS
MARTI BERLANGA NURIA
MARTIN ESCOBAR JOAN
MARTIN VILCHEZ INES
MARTINEZ DOMINGO RAUL
MARTINEZ FERNANDEZ DANIEL
MARTINEZ GUTIERREZ ANDRES
MARTINEZ MARTINEZ CRISTINA
MASSANES BORROS XAVIER
MINGUEZA VILANOVA SERGIO
MIRALLES MUÑOZ SERGIO
MIRALPEIX JOSE
MOHINO ORTIZ DANIEL
MORANCHO RETANA ANNA
MORENO JIMENEZ SILVIA
MORENO LEON JUAN JOSE
MUÑOZ JIMENEZ JOSE
OLEA PINEDA JORDI
OROZCO SANTAMARIA FRANCISCO
ORTIZ FREIXA FRANCESC
ORTIZ LOPEZ JOSE MANUEL
PALOMINO LUIS MIGUEL ANGEL
PANIELLO RODRIGUEZ PILAR
PASTOR LAZO JOAQUIN
PENAS PONGILUPPI MARIA TERESA
PERAL ALVAREZ ISMAEL
PEREZ IBAÑEZ MARI CARMEN
PINA FERRER ALEU
PINTO RODRIGUEZ JOSE
PLAZA MURILLA JOSE LUIS
POMA RODRIGUEZ JAVI
POZO ALPUENTE MONICA
PRADOS MARTIN ROBERTO
PUJOL BORRAS DAMIA
PUNTI PONCE ALEX
RAMIRO GIBERT JOSEP
RECOBER ARJONA VARTOLOME
RIBA SANMARTI GENIS
ROANA CAMPOS JOSE MANUEL
RODRIGUEZ ANDRES ALBERT
RODRIGUEZ ORTEGA DOMINGO J.
RODRIGUEZ RODRIGUEZ JOSE LUIS
RODRIGUEZ TORRECILLAS IVAN
RODRIGUEZ VAZQUEZ DAVID
ROJAS SANCHEZ IVAN
ROMAN PEREZ CRISTOBAL
ROMERA REYES SARA
ROMERO ROS ANA
RUBIA COLORADO MANUEL
RUE JUDIT
RUIZ MARTINEZ MANOLO
RUIZ MORENTE MONTSE
SABATE DE VAL ROGER
SABATE TORRENTS SERGI
SABATES LOPEZ PEDRO
SADA REMISA VICTOR
SALA COSP JORDI
SALOMON DANIEL
SANCHEZ EXPOSITO JAVIER
SANCHEZ FERRERO AITOR
SEDANO PINEDA JOSEP MARIA
SERRA MARTINEZ RAMON
SERRANO FERNANDEZ JORDI
SERRANO MANZANO FRANCISCO
SILVA TOBELLA JOSE LUIS
SORIANO MANUEL
TAPIAS RODRIGUEZ FCO JAVIER
TERMES CASANOVAS MARTA
TOLEDO GONZALEZ JORDI
TORTOSA VEGA AURORA
TUBENI PICAS ALFONSO
VALENTIN FERNANDEZ JORDI
VALERO MARIN CARLOS
VALIÑO NIETO TOMAS
VELASCO FERNANDEZ RAUL
VERA MARC
VILA CLIMENT
VILANOVA GUITART DAVID
VILLANUEVA JIMENEZ JORDI
ZAFRA SANCHEZ RAUL
ZAMBRANO FRANCOS FERNANDO
ZAMORA BANILLA IRENE
ZHOU JIE

BURGOS
ALONSO IGNACIO
AYUSO MARTIN IVAN
BORJA MATA JOSE CARLOS
COLINA FERNANDEZ MARIO HUGO
GARCIA ALVAREZ DAVID
GONZALEZ ALONSO LORENA
GONZALEZ FERNANDEZ MANUEL
GONZALEZ RUBIO DAVID
LORENZO VILLAMUDRIA ANA I.
MAYORAL DE QUEVEDO RAQUEL
PASCUAL DEL OLMO RICARDO
ROJO DELGADO ALEXANDER
RUIZ ALONSO VICTOR

CACERES
APARICIO CABEZA ELVIRA
BERMEJO MANJON MIGUEL
CAMPOS CENDAL ALVARO
CASTAÑO CARPINTERO JUAN CARLOS
FERNANDEZ SANGUINO JESUS
GOMEZ SANCHEZ OSCAR
GONZALEZ SANCHEZ CHARO
HERNANDEZ GOMEZ PEDRO ISRAEL
LOPEZ LOPEZ DIMAS
MARTIN BERMEJO DAVID
MARTIN LOPEZ SILVIA
MARTIN MONTERO ESTHER
OLLERO MOLANO CECILIA
PRIETO CANO MARIA
QUIRES FERNANDEZ MARIA
ROLLAN IBAÑEZ SUSANA
ROMERO BLANCO ALVARO
VELAD RODRIGUEZ MANUEL
VIVAS ARCEREDILLO ISABEL PILAR

CADIZ
AGUILAR GOMEZ DAVID
ARDILA SALTARES DAVID
ATIENZA RODRIGUEZ MARIA JOSE
BOZA MARTINEZ ABEL
DE LA ROSA ROMERO JESUS
DURAN ROJAS INMACULADA
FERNANDEZ MANGA RAMON
GOMEZ COLLADO DAVID
GOMEZ MARTINEZ FRANCISCO
GONZALEZ DURAN PALOMA
JIMENEZ FERNANDEZ DAVID
LOPEZ BECERRA GERMAN
MARTINEZ CASTRO FCO.JOSE
MONCAYO LARA DIEGO
MORALES CANTERO ANGEL
MUÑOZ REYES MIGUEL ANGEL
MULERO PALENZUELA FCO JAVIER
PARRADO GUERRERO JUAN A.
REDON BASALLOTE JUAN A.
RIVERO LARA JAIME
RODRIGUEZ ANAYA CRISTIAN
RODRIGUEZ BARRIOS MANUEL
RUIZ MONCILLA SERGIO DANIEL
VAZQUEZ FERNANDEZ LIBERTAD
VELAZQUEZ VEGA FERNANDO

CASTELLON
AGUILELLA MONTAÑES JOSE
ARGENTE PARDO FRANCISCO
ENDRINO RIOS JAVIER
ESCAMILLA GOMEZ DOMINGO
GOMEZ DE LA PEÑA ESTIBALIZ
GONZALEZ GIL PABLO
JUAN JUAN TANIA
MONSERRAT LOPEZ ANDREA
OLARIA VIVES MARIA MERCEDES
PALMERO GOMEZ HECTOR
ROMERO OLLER SERGIO
TALAVERA GOMEZ MARIA DEL MAR

CIUDAD REAL
ALVARO LEON JUAN RAMON
BRAVO MANCEBO BEATRIZ
CAMACHO MENCHERO LAURA
CARRAMOLINO SANTOS TERESA
CASERO ORTIZ JESUS IGNACIO
CASTELLANOS CARPIO CARLOS
CASTELLANOS SIMON LUIS
CRUZ GONZALEZ RAFAEL
GALLEGO CRISROBAL DIEGO
GALLEGO GARCIA SANTOS
GARCIA URTIAGA FCO.JAVIER
GOMEZ ALBENOJAR MARIA CARMEN
GONZALEZ Y DE CASTRO JORGE
LAGUNA DEL HIERRO EDUARDO
LOPEZ DE LA OLIVA SERRANO Mª
MARO GARCIA ANTONIO
MOGOLLON CASTILLO DIEGO
MOYA RUIZ MANUEL
MUÑOZ ESCRIBANO RAUL
ORTIZ GARCIA ROBERTO
PERALTA PARDO ANTONIO
PEREA TORIJAS LUIS ALBERTO
RUIZ BERMEJO ANTONIO
RUIZ JIMENEZ DANIEL
RUIZ LOPEZ DE LA OLIVA PEDRO
SANCHEZ GOMEZ MARIA PILAR
SOBRINO CHANDA MARIA GEMA

CORDOBA
AGUILAR RUIZ ELENA
ALFEREZ REPISO JUAN MANUEL
ARANDA SERRALBO JAIME
CABALLERO CABALLERO DAVID
CORDOVA MASOT JESUS
CRUZ MARTIN JOSE
CUBERO LOPEZ JAVIER
DE LA RUBIA CORONADO JOSE A.
FUENTES GONZALEZ RAFAEL
GARCIA NOGUERAL ALFONSO
GARCIA PRIETO RUBEN
MOHEDANO GARCIA JOSE JAVIER
MORENO GARCIA MANUEL MIGUEL
MOYANO RUIZ SALVADOR
PADILLO MAQUEDA FRANCISCO
PEREA GARCIA MANUEL
RAIGON CARMONA MIGUEL ANGEL
RODRIGO DURAN FCO. JAVIER
RODRIGUEZ ZAFRA JESUS
ROJAS PANADERO ALEJANDRO
RUIZ OROZCO IRENE
VALVERDE SEGURA SHEILA

LA CORUÑA
ALVAREZ GONZALO JAVIER
ANTIA PARADA-MERA SABELA
BONZA CAL JUAN PABLO
BUENO FRIAS CESAR
COBELO LOPEZ ANA BELEN
FRANCO DOVAL MARCOS
GONZALEZ PORTA JORGE
LOPEZ CARNOTA MARCOS JOSE
LOPEZ GONZALEZ PABLO
MARTINEZ INSUA GUADALUPE
MARTINEZ VAZQUEZ ANA MARIA
MEIZOSO MEIZOSO LAURA

GIRONA
ALVAREZ SANCHEZ VICENS
AVELLANA SONIA
CLARA PADILLA JOAN
DIAZ GUTIERREZ ESTHER
ESTAÑOL PIBERNAT FRANCISCO
FERNANDEZ GARCIA-NUÑEZ DAVID
FERNANDEZ PALOMINO JORDI
GAMEZ LOPEZ JOSE ANTONIO
GARRIDO CARBONELL DAVID
HINOJOSA CARLOS
LAVADO DIAZ VICEN
MARTINEZ SOUTO JULIAN CARLOS
MATI LACUESTA FERNANDO
MONTES NADAL MIGUEL
PRAT ENCINAS XAVIER
QUERA SANS PERE
RIGOLA TUSET XAVIER
RIVAS DOMINGUEZ MAITE
SEGURA DOMINGUEZ JORDI

GRANADA
ALCALA GUZMAN EZEQUIEL
ARENAS ROPERO ISIDORO
AVILA LOPEZ MARIA JOSE
CORRAL HERMOSO JOSE ANTONIO
JIMENEZ MALDONADO FRANCISCO J.
JOYA COLLADO LIDIA
MOLINA PUENTE JOSE MANUEL
PERANDRES VAZQUEZ ANTONIO
RODRIGUEZ FERNANDO
RODRIGUEZ MOLINA LUIS F.
RUIZ DURON JOSE
RUIZ JIMENEZ ANGELES
VAQUERO JUAN FRANCISCO
VILCHEZ RODRIGUEZ INMA
ESTEBAN MAINEZ ENRIQUE

GUIPUZCOA
ABAD MENDEZ MIKEL
AGUDO ALVARO BEGOÑA
ALMANDOZ LAGUARDIA ASIER
ANSOLA MURELAGA ARKAITZ
ARAMENDI IMANOL
BASTERRA IKER
BERMUDEZ RUIZ MARTXEL
CARO MAILLO AITOR
CORTHAY MARTINEZ VALVANERA
CRESPO PEDRO PABLO
CUÑA ROTAETXE JOSU
DOMINGUEZ MARTINEZ VICKY
DOS SANTOS OSCAR
ECHARTE GARMENDIA MARKEL
GARATE LARRANAGA JON
GASTESI ELDUAYEN AMAIA
GOMEZ LORENZO DAVID
GONZALEZ DAVID
GTAEFI BENFOETXEA GORKA
GUEMBE ANDUEZA TOMAS
IBAÑEZ GONZALEZ JESUS
IBAÑEZ NUÑEZ ASIER
JIMENEZ GARCIA SOLE
LABAKA LIZARAZU ANDONI
LEKUONA IRIGOYEN NEREA
LIZARDI FERNANDEZ GORKA
MAIORA UNZUETA ANDER
MARTIN IGNACIO
MARTIN LEIBA Mō JOSE
MARTINEZ DIEZ JUAN ANTONIO
MARTINEZ HERNANDEZ IKER
MAYOR BLANCO PEDRO
MOLINERO NEGUERUELA INHAR
MORO TABERNERO DAMIAN
NOVOA HERVE
PACHECO ROMERO DEMETRIO
SANCHEZ SAN MARTIN URKO
SANTOS ALONSO BORJA
SASTRE HERNANDEZ MIKEL
TENA GONZALEZ MARIA DOLORES
URDAMPILLETA ALDAMA IGONE
VALLEJO PASCUAL ASIER
VAZQUEZ VIGUERA PEIO

HUELVA
CARDENO VARGAS PAULA
CERREJON PEREZ RUBEN
CORTES ORTA SERGIO
DELGADO DIAZ ALEJANDRO
DIAZ BEJARANO MARIO
FLORIDO DOMINGUEZ ADAN
GONZALEZ MORENO MIRIAM
HERNANDEZ SANCHEZ ANTONIO J.
INFANTE PICHARDO JOSE GREGORIO
LOPEZ PASCUAL MARTA
MACIAS GUERRERO SALVADOR
PAISEO LOPEZ MARIA ESTHER
PASCUAL RIVAS ISABEL
PERDIGONES CORONEL FCO. LUIS
RODRIGUEZ JIMENEZ JOAQUINA
ROMERO PEREZ MIRIAN
SANTOS CASTILLA EMILIO

HUESCA
ESCAR CORREAS SAMUEL
VICIEN CRISTINA

LEON
GARCIA RUBIO CESAR
GONZALEZ RICO MARIA JOSE
GONZALEZ RICO TAMARA
RODRIGUEZ RODRIGUEZ ANGELA
SANTOS PEREZ MARIA YOLANDA
SIERRA ROBLES LUIS ALFONSO

LLEIDA
CABA I MUNTADA SEBASTIA
CAMBES CUBERO ANTONIO
FELIP BOLDU ALBERT
FERRER CANALS ISABEL
LOPEZ MORATO REME
MAYE FALCO MARIA ANGELS
NICOLAS GONZALEZ MANOLO
PLANELLA BORONAT LLOREN
RATES SALVIA UBALD
RIBALAIGA ORRIOLS ROSER
SANS GINE ESTHER

MADRID
AJENJO VILA SONIA
ALBARES GUTIERREZ SANDRA
ALCANTARILLA BARBERO INES
ALCON EGIDO DAVID
ALVAREZ DURAN JAVIER
ANTIGUEDAD GARCIA BORJA
ASENJO QUINTEIRO JAVIER
BABIANO NIETO IVAN

«Y SEGUIMOS SORTEANDO 100 GAMEBOY CAD

Esta promoción caduca el 10 de febrero de 1993. Bases depositadas ante el ilustre Notario del Colegio de Barcelona

CONSOLAS GAMEBOY

Matutano®

BARRANCO MOLINERO ANTONIO
BENITO LIÑARES OSCAR
BURGOS GOIZUETA FCO.JAVIER
BURGUILLO HERRADAS LUCIA
CALERO ROSARIO
CAMPOS VALERA FCO. JAVIER
CANAL RODRIGO SERGIO
CARDONA BARROSO SERGIO
CARRASCO ZUBIO RUBEN
COLLADO LLARENA IRENE
CORREA RODRIGUEZ CARIDAD
CRESPO VAZQUEZ NURIA
CURIEL ALBA DAVID
DE JUANAS VERONICA
DE LA IGLESIA BAUTISTA JOSE E.
DIAZ CENTENERA JOSE LUIS
DIAZ GONZALEZ VICENTA
DIAZ MORENO MARIA CARMEN
ESTEBAN POLO SONIA
FERNANDEZ CONTRERAS ANA
FERNANDEZ LOZANO JOSE ANGEL
FERNANDEZ ROMERO RUBEN
FOGUER ALVAREZ ANA
FRANCO GONZALEZ CARLOS
GALLEGO BALLESTERO CHRISTIAN
GARCIA DE CASO ENCARNACION
GARCIA ESTEBAN ANA MARIA
GARCIA MOCHALES CARRAVERO J.
GONZALEZ GARCIA SANDRA
GONZALEZ MARTINEZ LLANOS
GRANDE YUSTA ENCARNACION
HERRERO GONZALEZ FCO JAVIER
JIMENEZ JIMENEZ CARLOS
LENDINEZ CHIRVECHES SARA
LOPEZ ARCEREDILLO JAVIER
MALMIERCA HORCADA JOSE RAMON
MANZANO ORTIZ VICENTE
MARCELINO JOAO
MAROTO CANALES CARMEN
MARTIN CADENAS IGNACIO
MARTIN PAGE DAVID
MARTINEZ DIAZ GERARDO
MARTINEZ PIÑEIRO LAURA
MENDEZ SANTOS JOSE DAVID
MILLAN SANZ JAVIER
MUÑOZ AMARO ANTONIO
MUÑOZ GONZALEZ PALOMA
MUÑOZ VELAZQUEZ MIGUEL
OLID PEREZ VICTOR
OTERO LOSADA MARIA TERESA
PALACIOS PEDRAZA ALEJANDRO
PARAISO COCA LETICIA
PARRA ESCUBAS DAVID
PEÑA DEL MORAL PABLO
PEREZ MEDINA JAVIER
PERNICAS HERNANDO PEDRO
PIEDRA ADARVES MARIA JOSE
PIZARROSO HERIAS DIANA
PONCE BASILIA
RAMIREZ LAURA
RAYA QUESADA ANTONIO
REBOLLAR ALVAREZ DAVID
REDOMERO MARTINEZ JOSUE
RODRIGO FERNANDEZ ANTONIO
RODRIGUEZ ALONSO GUSTAVO
RODRIGUEZ GALLEGO SERGIO
RODRIGUEZ GARCIA JORGE
RODRIGUEZ GOMEZ MARCOS
RODRIGUEZ GONZALEZ HERRERO S.
ROMAN MATEO ALEJANDRO
ROMERO AÑOVER JOSE A.
ROSINO CRESPILLO DANIEL
RUBIO LORA AARON
RUBIO PEREZ MONICA
RUGGIERI GRAZIANO MARTIN
RUIZ DIAZ ARMANDO
RUIZ OANES SILVIA
SAEZ CARBO Mª DEL PILAR
SALGADO URBANO LUIS LORENZO
SAN JUAN GIL VICTOR
SANCHEZ HERRAIUZ BORJA
SANCHEZ MIRO MANUEL
SANZ DE PAZ IGNACIO
SANZ JORGE
TOLEDANO MUÑOZ ALVARO
VALLE ESTEBAN INMACULADA
VEGA FERNANDEZ PEDRO
VELASCO SACRISTAN ALBA
VIEDMA CALDERON CRISTINA
VILARIA FERNANDEZ AMAIA
VILLANUEVA ABAJO ANA BELEN
VILLUBRALES PRADAS GUILLERMO
VIQUE VERDURA DAVID
VIVAS BALCONES DAVID
ZAMORANO VALTUEÑA INES
ZAZON PONCE ROSA

MALAGA

DE LA FUENTE CASTRO FCO JAVIER
DIAZ GUERRERO EMILIO JOSE
ESCALONA MARTIN ANA MARIA
GARCIA LAVADO JOSE ANDRES
LUQUE BENITEZ ANTONIA
MARTEL VILLALBA FRANCISCA
MARTIN COBOS FCO. JESUS
MARTOS GONZALEZ CARMEN DELIA
MELENDEZ CASTILLO DAVID
MUÑOZ BENITEZ MANOLI
PEREZ SOTO JUAN MANUEL
PEREZ SUAREZ JOSE RAMON
POZO GARCIA PEPI
RANEA GOMEZ REGINA
ROSA LEIVA Mª PILAR
RUIZ RODRIGUEZ FRANCISCA
SOTES CASTILLO MARIA
TORRES ROJAS ANTONIO
TORRUBIA PORRAS MIGUEL ANGEL
VACA GONZALEZ JUAN ANTONIO

MURCIA

BUENDIA PLAZA JUANA
CANO CORTES GUSTAVO
ESCOLAR MARTINEZ GONZALO
GARCIA NIETO CARAVACA G.
GARCIA VIVO JERONIMO
GOMEZ MARQUEZ MARIA ISABEL
LOPEZ GARCIA JOSE
LORCA GALVEZ PEDRO ANTONIO
MARTINEZ MARTINEZ FINA
MORENO RABASCO MARI CRUZ
MURCIA PEREZ DAVID
NICOLAS LAX JOSE ANTONIO
RUBIO PEREZ ENCARNA
SANCHEZ SEGURA BARTOLOME

NAVARRA

GIL RAZQUIN MAITANE
GOMEZ BARRERO DAVID
JIMENEZ MARQUES ALEJANDRO
OLANGUA ALZUETA DAVID
SALVADOR OLARGUA LAURA

ORENSE

GONZALEZ FIDALGO FERNANDO
MARTINEZ LORENZO ALBERTO

PALENCIA

ABAD CARRASCAL NOELIA
GIL GARCIA ALVARO
PEREZ CORONA JESUS

LAS PALMAS

FALLON PEREZ ANGEL
GODAY SOSA ALEJANDRO
HIDALGO FERNANDEZ MARCIAL
MARICHOL GONZALEZ Mª DEL C.
SEMIDON HERNANDEZ PERERA A.

PONTEVEDRA

AIJA SANTIDRIAN RAFAEL
ALONSO GONZALEZ MARIA DOLORES
ALVAREZ PEREZ ANDRES
ARIJA GIL CONSUELO
BALTASAR GONZALEZ FCO. JAVIER
BASILIO PRADO CASANOVES JORGE
CHAVES DOCARMO BEATRIZ
COMESAÑA CAMPOS ALBERTO
ESTEVEZ FERREIRO DIEGO
FONTAO RODRIGUEZ JUAN ANDRES
GIL ESTEVEZ MARCIO
LAGO CALVAR GABRIEL
LOIS BARREIRO ERNESTO
NICOLAS TORRES RAUL
PATO PATO CARLOS AUGUSTO
PEREZ GIRALDEZ SUSANA
RAMALLO PIÑON OSCAR
RICO CANTILLO MARIA JOSE
RIOBO PEREIRA JONATHAN
RIVEIRO RODRIGUEZ EDUARDO
SIMON DAVILA DIEGO
VAZQUEZ MARTINEZ ESTEFANIA

SALAMANCA

DIEGO SANCHEZ PATRICIA
DOMINGUEZ BLAZQUEZ JAIME
GARCIA MATEOS AITOR
MONTERO SANCHEZ BEATRIZ
NAVARRO GARCIA RAFAEL
PABLOS CASTAÑEDA JESUS
PEREZ GONZALEZ MARCELINO
RUBIO LANCHAS MARIA TERESA
SANCHEZ PINTO IVAN

CANTABRIA

ARCONADA GARCIA JOSE MANUEL
CARRAL OBREGON LAURA

SEGOVIA

GONZALEZ VELASCO FCO. JAVIER
GOZALO MARTIN JORGE
SACRISTAN MARTIN NOELIA

SEVILLA

AGUILAR MATEO VIRGINIA
ALBEA FERNANDEZ ANTONIO
ALONSO PUERTO SAMUEL
ARCO CESPEDES LORENA
AUGUSTO ROCHA ANTONIA MARIA
AZOGUE ANDUJAR ANA BEL
BAENA ROLDAN JUAN JOSE
BARRENAS PADURA FERNANDO
BARROSO RACERO JUAN JOSE
BENITEZ FUENTES JOSE ANTONIO
BRENES GARCIA MERCEDES
CABELLO CODERQUE DAVID
CABRERA ZAMBRANO DAVID
CAMERO RODRIGUEZ ANTONIO
CARO RUEDA VANESSA MARIA
CARRANZA ZAMUDIO RUBEN
CASAS GARRIDO ALFREDO
COLORADO DOMINGUEZ MANUEL
DE LUIS OROZCO DANIEL
DIAZ GONZALEZ FRANCISCO
DIAZ LOPEZ JOSE CARLOS
DURAN ORTEGA DAVID
DURAN RUIZ ROCIO
ESPINOSA MARTINEZ JOSE ANTONIO
FERNANDEZ CASADO CARMEN
FERNANDEZ MARQUEZ DANIEL
FORNET REQUENA PEPA
GARCIA ALVAREZ DAVID JESUS
GARCIA CASAS PAULA
GARCIA FERNANDEZ ROSA MARIA
GARRERA GARCIA AGUSTIN
GARRIDO CABALLERO JOSE MANUEL
GAVIRA RUIZ LARUA
GOMEZ CALADO DAVID
GOMEZ DIAZ OSCAR
GOMEZ TEJERO M. AUXILIADORA
GONZALEZ CASTRO MIGUEL
GONZALEZ JESUS MIGUEL
GONZALEZ MENDEZ VANESSA
GONZALEZ RODRIGUEZ FERNANDO
GRACIA LOBO JAVIER
HERNANDEZ CLARO JESUS MANUEL
HERNANDEZ GARCIA LIBER
JURADO COBANO MARIA JOSE
LAMA GARCIA ESTHER
LARA MUÑOZ JUAN R
LOPEZ HERAS DAVID
LUENGO CIA ANA MARIA
MACIAS TIRADO JOSE MARIA
MARIN JIMENEZ DANIEL
MARLASCA SUAREZ JOSE ALBERTO
MARTIN MATEO LOURDES
MARTIN RUIZ CRISTINA
MARTINEZ SANCHEZ JOSE A.
MATADOR SANTOS ALBERTO
MATEO FERNANDEZ EDUARDO
MAYA MORAN MANUEL
MAYO ROMERO FERNANDO JESUS
MEDINA SOLIS ROSA MARIA
MEDRANO FERNANDEZ FRANCISCO
MELERO PEREZ FERNANDO
MENA SANCHEZ JOSE JOAQUIN
MIRANDA SANCHEZ FRANCISCO
MOLINA PEREZ ANTONIO
MOLINA VILLARAN EVA MARIA
MOLINO PEREZ ANTONIO JOSE
MORENO CARO FRANCISCO JAVI
MUÑOZ VASCO DAVID
NAVAS MORUNO MARTA
NUÑEZ ACOSTA ALFONSO
OSETE FLORES JOSE CARLOS
PAYA GONZALBEZ SERGIO
PEDROSA AMORES ADRIAN
PEREZ BERNAL FRANCISCO JOSE
PLAZA SIMINO JOSE MANUEL
PUEYO GOMEZ VICTOR JAVIER
QUINTERO MARQUEZ JUAN S.
RAGEL DOMINGUEZ EDUARDO
RAMOS AMADEO ROBERTO
ROBLES GONZALEZ JOSE
RODRIGO MARTIN DIEGO
RODRIGUEZ GONZALEZ NURIA
RODRIGUEZ NAVARRO JOSE MANUEL
RODRIGUEZ RODRIGUEZ ALBERTO J.
ROLDAN PINEDA IRENE
ROMERO CANDAU ANDRES
ROMERO MORILLO FCA. EUGENIA
ROMERO NAVARRO MANUEL
RUIZ FERNANDEZ SONIA
SALGUERO VIDES JOSE MANUEL
SANCHEZ CINTADO JESSICA
SANCHEZ GONZALEZ JAUME
SANCHEZ SANCHEZ SALVADOR
SANTOS KICO RAUL
SANZ LIMON BORJA
SERRANO MARTIN ROSARIO
SERRANO RODRIGUEZ JESU
SOMOZA PILAR ANTONIO JESUS
TOLACACO VILCHES JOSE MARIA
TRONCOSO GALAN CLAUDIA
TURRILLO CAMPOS JOSE
VARGAS RAMIREZ JUAN ANTONIO
VEGA JIMENEZ JOSE MANUEL
VELEZ BARRIOS NICOLAS

SORIA

ORPINELL TOBRERIZO JAVIER

TARRAGONA

CASADO CASTAÑEDA ANGEL
CASTAÑO OLLER ANTONIO
COLL ESPUNY JOSE
DEL PUERTO JIMENEZ ANTONIO
DEL RIO CISNEROS RAUL
GARCIA MARTINEZ YOLANDA
GUZMAN JIMENEZ ALBERT
HERRERO BONILLA CRISTINA
LEON ESCOLANO JORGE
MARCH PLANA OSCAR
POVEDANO AUDI SISCO
RAMIREZ BUENO FRANCISCO
ROIG BOJARULL DANIEL
SUBIRATS IOOS HERNAN

TERUEL

CASALDUC FERRER SERGIO
ROMERO SEGURA ANDREA

TOLEDO

FASKHA LOPEZ FATIMA
JIMENEZ GARCIA CARLOS ANDRES
PIÑEIRO SANCHEZ JESUS

VALENCIA

ABONALI SANCHEZ MARIA
AGUILERA MENDIETA VERONICA
ALONSO AREVALO ANTONIO
AMOROS CABANES VICENTE
ARTEGA GIMENEZ JULIO
BALLESTER RAUSELL ALVARO
BALLESTEROS VELASCO CARLOS
BURILLO ALBI JOSE MIGUEL
CABALLER SANCHEZ JESUS
CABALLERO CARRASCO JOSE RAMON
CARMONA BARNABEU BEATRIZ
CASANOVA SALES CRISTINA
CUBEL CAMIR INMA
CUENCA BLAZQUEZ RAUL
DOLZ BALAGUER VICENTE
DURA LAHOZ RAQUEL
ESPINOSA RUIZ ROBERTO
ESTEVE CABALLERO ALEJANDRO
FIGUERES FERRANDO JORGE
FIGUERES TOMAS JOAQUIN
FUENTES ROBERTO NEREA
GARCIA JIMENEZ ANTONIO
GISBERT ROMANI ALEJANDRO
GONZALEZ DEL REY MIGUEL ANGEL
GONZALEZ FERNANDEZ PABLO
HERRERO SABATER JOSE
HUERTA LOPEZ ANTONIO
JAEN VAYA M CARMEN
JURADO POZUELO RAUL
LLONGO SILLA VICENTE
LOPEZ CONDE MARIA LUISA
LOPEZ VENZAL JUAN CARLOS
MARI BERBEGALL ALBERTO
MARQUEZ BARBERA MANUEL
MARQUEZ TORRES VICENTE
MARTINEZ COLL ANAGEL
MARTINEZ ISMAEL
MICO GUIMERA JUAN
MIRAVALLES LOPEZ LORENA
NOHEDA MATEO JOSE LUIS
ORDOÑEZ PONS MANUEL
ORTIZ AGUSTIN JOSE
ORTOLANO GONZALEZ JOSE MARIA
ORTS MENDIETA FRANCISCO
OTO GUAJARDO CARLOS
PILAN LOPEZ ANA TERE
PRIETO MARI EDUARDO
REDONDO GEO IVAN
RUIZ PLANES JOSE
SANCHEZ BELINCHON CARLOS
SANCHEZ CARLOS
SANCHEZ MARTINEZ RAMON
SANCHEZ RUIZ CLAUDIA
SERRANO RIBES JOAQUIN
SEVILLA FERNANDEZ YOLANDA
SORIA ORTIZ NATALIA
SOTO MONTOYA ANTONIO
SOTO PEREZ NACHO
VARELA IZQUIERDO JORGE
VAYA DEL CAMPO M.CARMEN
WESTHOFF CHRISTIAN
ZARZO TORRALBA CARLOS

VALLADOLID

DOMINGUEZ SAN JOSE VERONICA
ESTEBAN VARA ALICIA
PASCUAL VALDIVIESO ROBERTO
RINCON SANTAMARIA AIDA
SAN JUAN SAN JOSE PAULA

VIZCAYA

ABOS ASTIZ OSCAR
ATXOA AZPIAZU AINHOA
CARBALLO SALAS ARITZA
CUEVAS MARTIN JAVIER
DELGADO RUEDA HEKTOR
DOIZ GARCIA JOSE LUIS
ELORRIETA JOSE LUIS
FERNANDEZ BADIOLA ASIER
GONZALEZ MONSALVE SARA
LAUZIRIKA ANDER
LEIBAR UGALDE HECTOR
LOBATO MARTIN SELENE
MAGUREGUI URRUTIA JON ANDONI
PASCUAL MIELGO DAVID
RINCON JOSU
RIZZO MARTA
RUIZ UGALDE MIKEL
SANTOS SEARA MIKEL
SARABIA DUQUE AITOR
SASTRE MANZADO JON URIARTE
VIGO SAGARDUI NAIARA
ZAZPE REY LEIRE

ZARAGOZA

CANALES SANZ CARMEN
GONZALEZ CASADO RAUL
PEREZ LORENA

RECUERDA

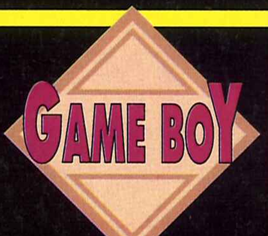
3 Bolsas pequeñas de Snacks Matutano = **GRATIS**
1 Superposter + 2 Superfichas de los juegos
GAMEBOY y **SUPER NINTENDO**
Hay 20 Superposters y 40 Superfichas para jugar ¡A tope!
¡COLECCIONALOS!

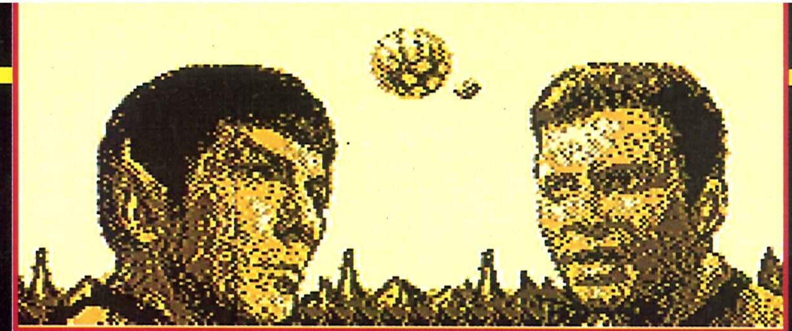


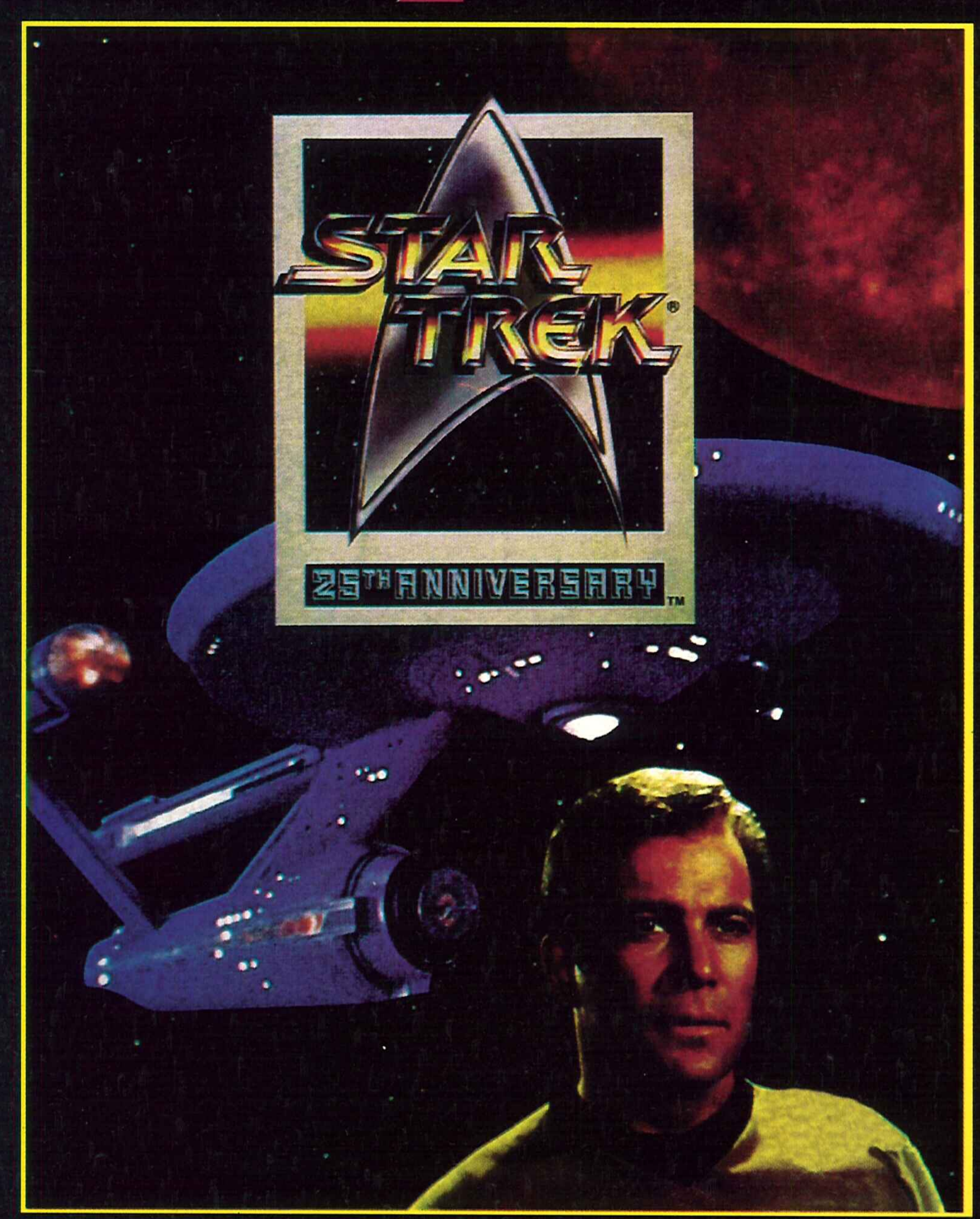


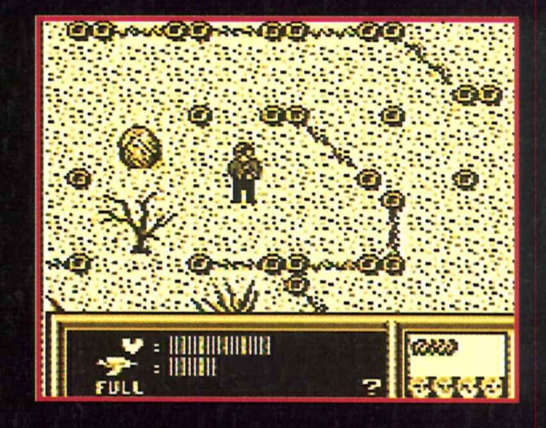
FECHA PRIMER SORTEO: 2 Noviembre 1992. FECHA ULTIMO SORTEO: 5 Diciembre 1992.
En los números de diciembre y enero de esta revista podrás conocer los demás ganadores.

LO MÁS NUEVO

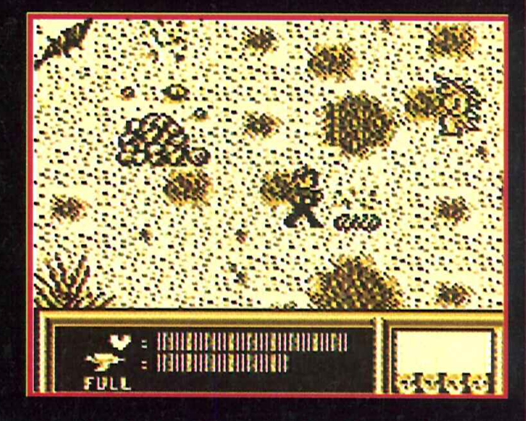












Diario del Enterprise o Cuaderno de Bitácora. Fecha estelar 2.47.313. «La Máquina del Juicio Final se acerca a nuestros radares. El artilugio espacial con más potencia concebido por mentes no humanas se enfrenta a la civilización. Su poder de destrucción roza los límites de lo desconocido. Ya ha sido probado y no quedan restos del planeta que tuvo el honor. La Federación de la Flota Interestelar se ha puesto a trabajar. Nuestros ingenieros están preparando un destructor de fusión protomateria (total, una tontería de nada) que será instalado en el destructor espacial Excalibur, con vistas a que sea lanzado inmediatamente.

Para nuestra desgracia, los Klingons se han enterado de la preparación de tan espectacular destructor y, temiendo un ataque de la Flota contra su Imperio, han interceptado al Excalibur y han robado el Disrupter, que es el cacharro ese de la protomateria.»

Fecha estelar 2.47.314. «Nuestros espías han puesto manos a la obra y han averiguado que los klingons desmantelaron el destructor de fusión y lo dividieron en doce pedazos. Por medio de un Klingon arrepentido, el servicio especial ha podido saber que la preciada docena de metales se encuentra repartida por tres planetas recónditos e inexplorados. Misión: hallar los objetos, si es que antes encontramos los planetas.»

Fecha estelar, hoy:«Todo está dispuesto mi capitán -o almirante, en el cine-. Estamos preparados localizar los pedazos del Disrupter y montarlo otra vez.», habló el Señor Scott, jefe de Ingenieros.

¡Alerta Roja!

El Enterprise viene equipado de serie con unos aparatos que te avisan de los peligros que puede haber en un planeta y te informan sobre la naturaleza de los seres y objetos con los que te puedes encontrar. Préstales atención y te evitarás muchas complicaciones. ¿Que cómo lo sabrás?. Simplemente aparecerá una interrogación parpadeando sin piedad en mitad de la pantalla. Y es que hay cada criatura por esos planetas perdidos, que un artilugio de este tipo nunca viene mal.





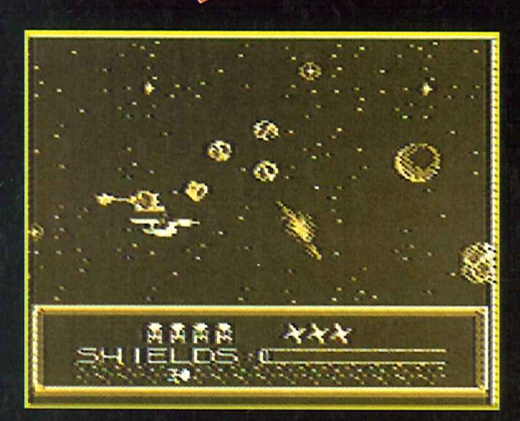


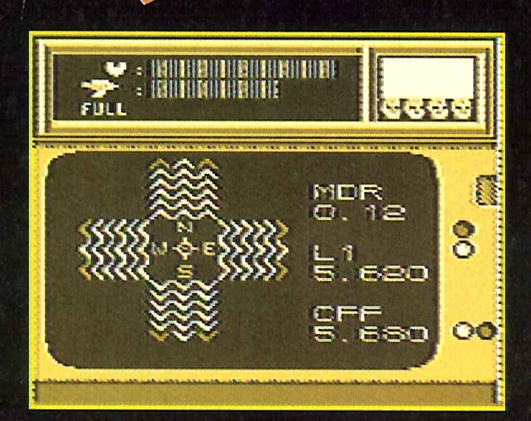






EL REGRESO DEL CAPITAN KIRK















Kirk, en tu bolsillo

Con una interesante combinación de arcade y matamarcianos, el juego del capitán Kirk os introducirá de lleno en una compleja guerra interestelar en la que todos los enemigos se rifarán la carcasa del Enterprise, y tu única posibilidad de salvación será utilizar a partes iguales la habilidad y la cabeza.

Entre el buen número de posibilidades atractivas que posee el cartucho -gráficos, movimientos, músicas y esas cosas, además del acontecimiento- destacaría una por encima de las demás. La de usar sensores, intercomunicadores y scanners en cualquier punto del desarrollo de la aventura. Hace emocionante la historia y te sitúa muy cerca del héroe. Tan cerca, que cabe en un simple bolsillo.

Teniente Ripley

LO MÁS NUEVO

Los «Trekkies», esa raza de humanos que se pirra por Kirk y Spok, están de enhorabuena. Con el 25 aniversario de los chicos interestelares, podrán disfrutar en su Game Boy de un gran juego espacial.

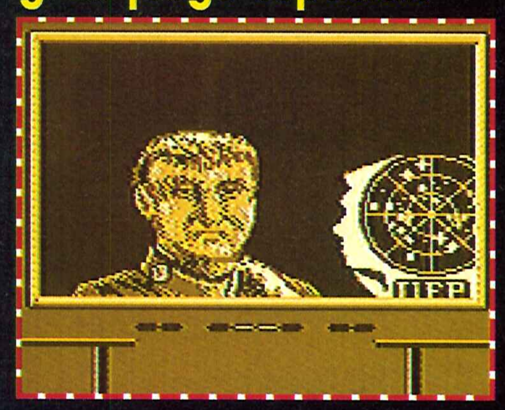










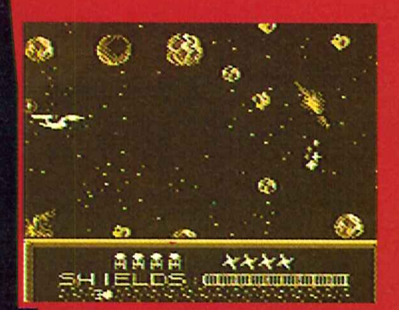


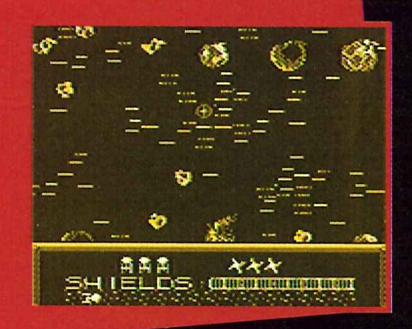




VELOCIDAD MÁXIMA

Si durante tu periplo espacial, mientras esquivas y destruyes asteroides, naves Klingons o bichitos galácticos, te das de bruces con unas estrellas brillantes y una apariencia de lo más atractiva, no dudes un momento en acercarte a ellas. Y cogerlas. Elevarán la aceleración de tu nave hasta la velocidad luz y avanzarás un buen trecho sin tener que preocuparte de nada. La Game Boy se encargará de producir el efecto adecuado. El de ir a mil por hora, con dirección, y encontrarte de repente en otro lugar.









¿Viajar en el Enterprise?, ¿en la nave que ha dado cobijo durante 25 años a personajes de la talla de Uhura, Sulu, Spok, Kirk?. No te conformes con poco. Mejor, pilótalo. Y siente las templadas órdenes del capitán, la seriedad del vulcaniano, los informes de Scott y cientos de cosas más...



Feliz 25 aniversario.

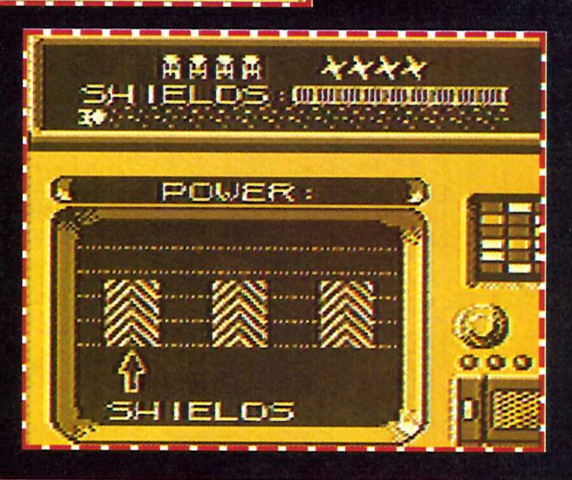
*Hace ahora 25 años comenzó a emitirse en la televisión americana una serie que rompería moldes: **Star Trek**. En muy poco tiempo, las andanzas de Kirk y Spok alcanzaron las más altas cotas de audiencia, convirtiéndose el programa en un clásico televisivo y cinematográfico en todo el mundo.*
Para celebrar su cumpleaños se han editado juegos sobre sus aventuras en todos los sistemas posibles: desde PC a Super Nintendo. Por el momento, en España, y en consola, sólo podemos disfrutar de la versión para la Game Boy, pero no desesperéis porque seguro que muy pronto llenaremos estas páginas con buenas palabras para las versiones de NES y Super 16 bits. Mientras, podéis ir abriendo boca con este sabrosón cartucho. ¡Happy Birthday!.

«Hágase con un pequeño grupo de hombres y comience la búsqueda, Señor Scott», replicó Kirk, «cuando el disrupter esté preparado, nos lanzaremos a la caza y captura de la Máquinita del Juicio con el objetivo de desintegrarla», concluyó.

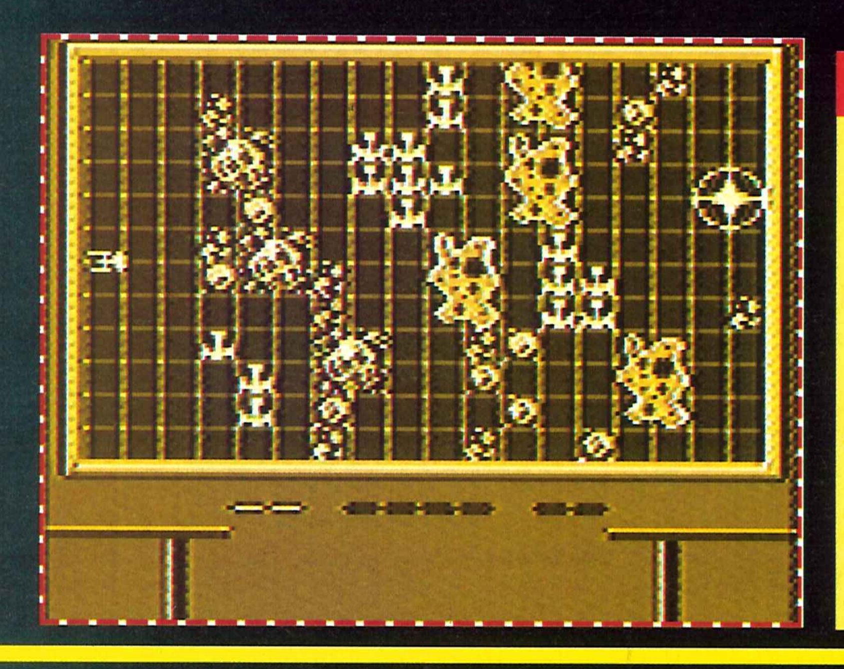
Fecha Estelar, a lo largo de los meses. Lugares: Un autobús y la Game Boy. «A todos los Trekkies de excepción, os habla Kirk. El último episodio de mis apasionante serie espera un protagonista. Mitómanos, amantes de retos, de espacios exteriores y naves misteriosas, preparaos porque este mensaje va dirigido a vosotros. Aceptarlo es muy sencillo, mucho más que llevarlo a cabo. Si no queréis fallarme buscad una nave con láser por los alrededores -que también tenga un buen escudo-, y permaneced atentos a los siguientes eventos: tormentas de meteoritos, redes de Tholianos, naves escondidas de los Rómulos, destructores Klingon, cometas intergalácticos, amebas gigantes y monstruos de todo tipo. Necesitaré gentes con sangre fría, solidarias, con ganas de salvar al Universo y una pretendida vocación de divertirse. Por mucho que os cueste creerlo, encontrar las piezas del disrupter y destruir a la maldita máquina es todo un ejercicio de placer. Que no os quepa la menor duda. Muchos darían más de lo que tienen por ayudarme, quizá incluso por verme y atender mis órdenes. Sé que sois lo que espero y que no me váis a defraudar. Yo tampoco.»



Parece que Ultra Games ha hecho honor a la imagen de una de las series más aplaudidas de los últimos tiempos. El equipo americano de programación ha construido una aventura espectacular marcada por las diferentes combinaciones de arcade, estrategia, habilidad e inteligencia.



Que el Enterprise no era amigo de las batallas, eso casi todos lo sabéis, pero que en determinadas circunstancias había que usar el armamento con el que iba equipado, eso sorprenderá a más de uno. Porque, claro, esto no es la Guerra de las Galaxias, pero cuando la Tierra corre peligro, hay que hacer lo posible por defenderse.



LAS PUNTUACIONES



Aventura

ULTRA GAMES
Nº jugadores: 1
Dificultad: Se sobrelleva.
Nº Continuac.:Password.
Nº de fases:4.

80

77

85



La combinación de matamarcianos con arcade aventurero.





Que tienes que avanzar un montón para que te den un password.

82

LO MÁS NUEVO

TAZ-MANIA

SEGA





DEVÓRAME OTRA VEZ











Instantáneas variadas y variopintas en las que, gentilmente y sin cobraros ni una peseta extra, os mostramos algunos de los escenarios por los que transcurre el deambular de nuestro endiablado héroe. Para que luego digáis que no os regalamos nada...

Tan Taz como siempre

Poco se puede decir de este diablillo irascible y simpático que no se haya dicho ya. Su sola personalidad serviría para recomendaros el juego a la voz de ya. Pero es que, además, la aventura es divertidísima, el movimiento es suave, el desrrollo ameno y los gráficos aceptables.

Después de haber disfrutado de la aventura de Taz en la Mega Drive puede que la versión de Master parezca, al primer golpe de vista, algo descafeinada en los decorados. Tal vez. Pero el principal aliciente de un juego es la jugabilidad y la diversión, y con este cartucho no os faltará ninguna de las dos cosas. Al contrario, lo devoraréis sin ni dejar un pedacito...

Teniente Ripley

El más despiadado devóralo-todo de la historia, vuelve a una Sega cargado de su simpatía y genialidad habituales. Si ya conoces sus anteriores andanzas por Mega Drive y Game Gear sabrás hasta qué extremo te puedes divertir comiendo y girando como un poseso, mientras recorres entusiasmado mundos de plataformas y fases de ingenio sabrosón.

Sí. Vuelve Taz, el diablillo de Tasmania, dispuesto a arrasar todo lo que se interponga entre entre él y su sueño. Porque Taz tiene un anhelo antiguo, te cuento. Cuando era un diablito baby escuchó a su papá contar la leyenda de un Valle Perdido habitado por animales extraños y peligrosos. El animal más atractivo a los ojos de los diablos comilones era una gaviota gigante que ponía huevos tan grandes que podían apaciguar el insaciable apetito de un diablo de Tasmania (increíble, ¿verdad?).

Esta historia dejó honda huella en nuestro amigo Taz, quien decidió comprobar la veracidad de la leyenda. Ni corto ni perezoso partió en busca del Valle Perdido y del huevo de sus sueños.

Hasta ahora este héroe tragón ha sido capaz de llegar al Valle, pero para encontrar el huevo ha solicitado tu ayuda. ¿Te ves capaz de prestársela?. Es sencillo, sólo tienes que acompañarle a través de junglas prehistóricas, ruinas custodiadas por espectros fantasmales, pirámides habitadas por momias susurrantes y otros paisajes de los que no hablaremos por no extendernos demasiado, pero que sin duda iréis descubriendo con emoción.

La aventura se hace un poco más complicada de lo que en principio puede parecer debido a que encontrar el camino no es nada sencillo. Debes buscar la salida y no siempre la encontrarás siguiendo el típico camino lineal a la derecha. Mira hacia arriba, hacia abajo, salta de plataforma en plataforma , vuelve sobre tus pasos... en una palabra: investiga y hazte con la diversión.

En cualquier caso, y hagas lo que hagas, te podemos asegurar que te lo pasarás en grande, porque esta versión para la 8 bits de Sega ha sabido mantener toda la simpatía y arrolladora personalidad del protagonista de un cartucho que está rompiendo en Mega Drive. Diversión, emoción y jugabilidad, garantizadas.



Los usuarios de Master System están de enhorabuena: Taz ha llegado a sus consolas. ¡Que se vayan preparando!











Aquí, a la izquierdilla según se mira, podéis contemplar en todo su esplendor una de esas pantallas ocultas en las que se ocultan alimentos y vidas ocultas, ocultadas por la ocultación de ocultamientos ocultos.



Y aquí, tal que a la derechilla, tenéis la oportunidad irrepetible de ver a Taz quedándose completamente tieso ante el ataque de un arquero con cara de bueno, pero más malo que la carne de pescuezo.

LAS PUNTUACIONES

Aventura

SEGA
Nº jugadores: 1 .
Dificultad: Progresiva y no excesiva.
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: Unas pocas.



84


El personaje, su apetito atroz, su humor huracanado, sus movimientos...


80


No "me se" ocurre nada malo.

95

90

EL HECHIZO DE LA LLAVE DE SOLOMON





Al principio de los tiempos el mundo estaba dominado por los demonios. El caos y la destrucción reinaban y la gente vivía aterrorizada en un mundo donde los crímenes y las maldades sembraban el pánico. Eran tiempos oscuros y sombríos, y la peste diezmaba una población hambrienta cuya única posibilidad de supervivencia era la lucha contra las oscuras fuerzas del mal. Entonces, surgió la leyenda del Rey Salomón.

Éste, utilizando sus poderes mágicos, inventó una fórmula que guardó en un libro secreto conocido con el nombre de "Solomon's Key", la Llave de Solomón. Este poderoso conjuro consiguió detener a los demonios, quienes fueron encerrados bajo el Signo de la Constelación. Tiempo después, el libro fue escondido para no ser encontrado jamás.

De nuevo, la luz se hizo en el mundo.

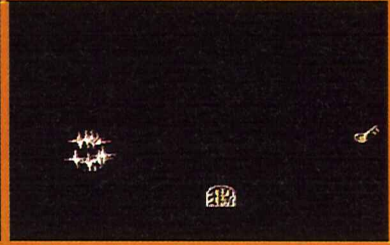
Pero el mal nunca descansa, y al llegar la historia a oídos de un malvado monje taoista, se emprendió de nuevo la búsqueda de la llave. La misión del monje requirió largo tiempo y empeño, pero tras muchos años, consiguió alcanzar su malvada meta. De esta forma se produjo la nueva liberación de los demonios.

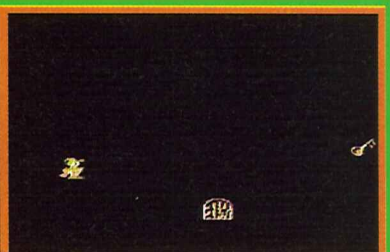
Mientras tanto, en un lejano lugar, en la tierra mágica de Lyrac, el rey Yutra fue evisado de todo lo ocurrido y éste decidió intervenir enviando a su mejor guerreo: el mago Dana. Su misión sería liberar al mundo del poder maligno, devolviendo de este modo el orden.

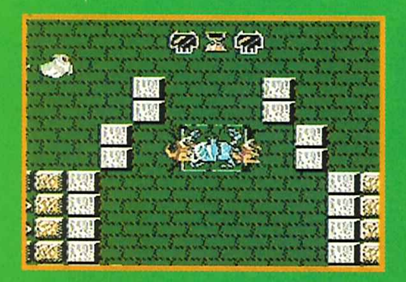
Dana aceptó la misión y, raudo, se encaminó hacia la tierra prohibida del Signo de la Constelación, donde debería recorrer 50 habitaciones plagadas de terribles seres del más allá. Para poder defenderse de estos engendros satánicos contaría como únicas armas con el poder de su mágia y su habilidad a la hora de levantar muros de piedra. Pero nuestro héroe, a pesar de tener limitados poderes, jamás iba a rendirse en su batalla contra el mal...





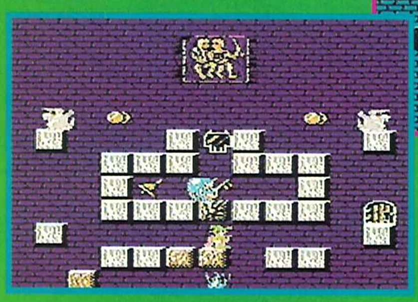








Solomon´s Key es un juego en el que no existen armas y el uso de los puños es nulo. Tú única fuerza radicará en el poder de tu inteligencia. ¿Qué tal la tienes?

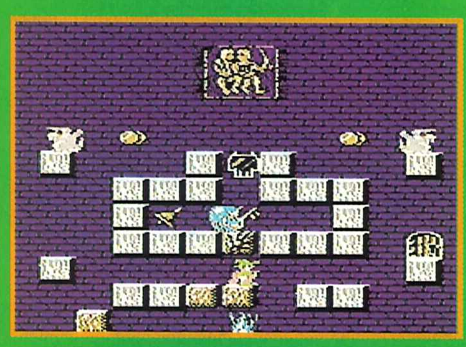


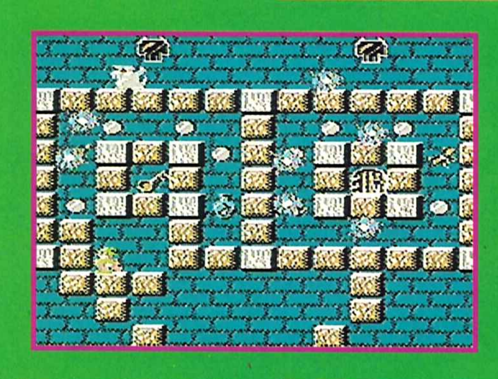
Pantalla tras pantalla Solomon´s Key te propondrá el reto de hacer un sabio uso de tu varita mágica a la hora de crear y mover bloques para esquivar a tus enemigos. Simple pero resultón.

La magia de Dana

Desgraciada o afortunadamente, el protagonista de esta aventura no cuenta con armas laser, ni metralletas, ni pistolas, ni cuchillos, ni tan siquiera puede atizar un simple mamporro para acabar con sus enemigos. Para realizar su heroica hazaña Dana tan solo contará con un palito, que no es otra cosa que una varita mágica que, junto con su astucia, deberá valerle para salvar al mundo.

Los poderes que te otorga la varita son los de contrucción y destrucción de un tipo de bloques, los bloques de color marrón. En las fotos puedes ver a Dana construyendo un bloque con su varita. Con esto podrás hacer que tus enemigos no puedan llegar a ti, conseguir acceder a lugares altos, destruir otros bloques para pasar a sitios inaccesibles, hacer que tus enemigos se caigan, y cualquier otra cosa que tu imaginación te dicte.















Algo original y distinto

Solomon's Key es uno de esos juegos extraños que de vez en cuando hacen su aparición por nuestras pantallas y que es difícil encasillarlo en alguno de los prototipos de juego exintentes. No es un arcade, pero tiene elementos de arcade, no es puramente de estrategia, pero tiene elementos de estrategia, y lo mismo se puede decir de otros modelos. Pero lo más importante es que es un gran juego que te enganchará desde el primer momento.

Si te gustan los juegos distintos y estrujarte el cerebro en cada pantalla,estás de enhorabuena, pues este cartucho es perfecto para ese tipo de consolegas.

Patax

LAS PUNTUACIONES



Inteligencia

TECMO
Nº jugadores: 1.
Dificultad: Depende de tu cerebro.
Nº Continuaciones: Infinitas.
Nº de fases: 50.

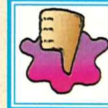

69


76


88



Por este orden: la diversión, la adicción, la jugabilidad, la originalidad y la frescura.



Los gráficos no están a la altura.
No hay ni una sola clave.





83

MEGADRIVE

CONTAMOS «PONDTIGO»

Tras su última y legendaria aventura, Pond acabó exhausto. Las andanzas en el reino de Santa Claus fulminaron sus últimas fuerzas. Los responsables del organismo de inteligencia F15H sabiendo que el malvado Dr. Maybe volvería a las andadas en breve, decidieron que lo mejor para el pez-tective era un buen descanso. Así que mandaron a Pond a la Costa Brava para reponer energías. En el viaje le acompañaron sus mejores amigos: Mariano Anca de Rana, la foca Flora, el tiburón Camarón, y algunos más.

Como el humor de Pond no mejoraba, sus amigos decidieron montar una competición, una olimpiada muy especial, la más chorra y loca de la historia del olimpismo, que respondería al nombre de: los Juegos Acuáticos. Ocho eventos, a cual más disparatado, iban a copar la atención del día. Cada uno tendría una prueba de su especialidad. Todo perfecto, menos una cosa: montar una olimpiada es algo costoso y nuestros amigos sólo contaban con la escasa dieta de agente de Pond. ¿Cómo solucionarlo?. Por suerte la prestigiosa multinacional del señor ➤







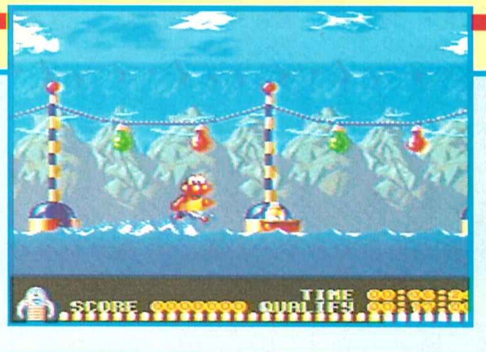
«Os prometo que entre mis habilidades de agente secreto no se encontraba la de hacer el paripé semi-deportivo en una playa de la Costa Brava, a costa de la burla, la chanza y el chascarrillo de mis amigos.»





Con el agua al cuello

La lucha por ser el más rápido de la charca es feroz entre Mariano Anca de Rana y Pond. Serás tu, y tu dominio de la velocidad, el que decante la prueba por uno o por otro ser. En todo caso ten en cuenta que para desbancar a Mariano, el anfibio más veloz del planeta, hay que correr lo más rápido posible a la vez que golpeas a la maraña de pájaros que contempla la prueba. Son bonus, chaval.





Focas on the beach

Tras una copiosa comida a base de camarones y gambas, las focas se tumban al sol a echarse la siesta. Mientras, una de ellas, Flora, vigila que las cabezas de sus congéneres no sean alcanzadas por los baloncitos de los bañistas, ya que si una de ellas despierta, se largará y habremos perdido la prueba. El arma de Flora es el morro, así, como suena. Con su apéndice nasal despejará los incordiantes balones de la fauna turística. Así que toca hacerse cargo y, claro, hacerse foca. Por una vez.



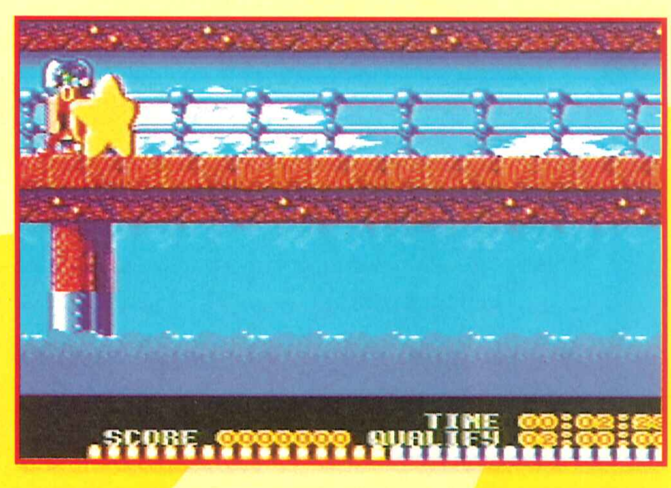


Salto de la rana

De nuevo le toca a Mariano demostrar sus dotes de atleta. Esta vez deberá hacer uso de sus potentes ancas y una comba elástica para llegar más lejos que nadie. Un truco: una vez iniciado el salto es necesario alcanzar los 45 grados para lograr que el cuerpo de Mariano vuele por los aires en un prodigioso salto tipo Carl Lewis. Todo tuyo, ranilla.







Infierno de pescadores





A Estrellita Castro, la Estrella de mar más salada, todos la apreciaban. Por su carácter simpático y juguetón se había ganado a pulso el cariño de la fauna marina. Ahora necesitaban su ayuda. Resulta que la veda de sardinas se había abierto y los cazadores se pegaban por lanzar sus anzuelos. Su obligación era despistar a los pececillos dándoles dulces para evitar que picaran. Si dos de ellas caían en la trampa... ¡glub! y adiós.



«Chicos, mi nuevo cartucho va a dejar atrás todo lo conocido en cuestión de deportes. Tratar de llevar a cabo algo tan imaginativo y a la vez increíble puede traer de cabeza a mil y un programadores».

Nino el pingüino

Si conseguimos destacar en alguna de las pruebas, pasaremos a una fase de bonus. En la primera de todas el protagonista será Nino el pingüino, el mejor malabarista del mundo animal. Utilizando sus aletas, Nino debe mantener el mayor número de bolas que pueda en un constante malabarismo. Cuánto más tiempo mejor.

Saltos acrobáticos

En esta original prueba Pond tendrá que poner a prueba sus dotes de acróbata. Una «esponja» con ojos será el elástico mediante el que tratará de conseguir las mayores puntuaciones de los jueces. En el repertorio es necesario incluir al menos 6 saltos de cada modalidad obligatoria. Pond podrá hacer desde saltos mortales hacia atrás, hasta giros completos en el aire.









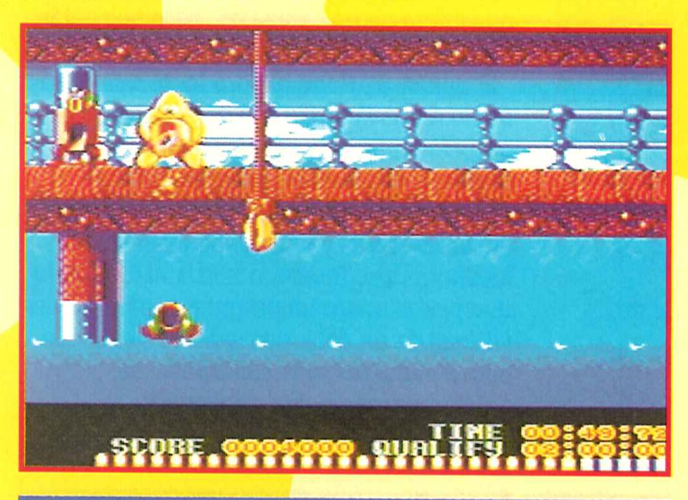
Pingüino patrocinaba el evento con una condición: que su hijo Nino participase en la prueba de malabarismo. Tras hablarlo entre todos pensaron que lo mejor era aceptar y comenzar con la fiesta.

Gracias al dinero del señor Pingüino los amigos de Pond montaron unos juegos dignos del Comité Olímpico Internacional. Se consiguieron los mejores preparadores físicos, las mejores instalaciones e incluso una delegación mejicana se trasladó hasta la costa para ver el evento acuático más importante desde el diluvio universal.

Para evitar ridículos mayores la organización de la prueba permitió que los participantes se entrenaran en tres diferentes apartados: «James Ponda's Workout» para los poco hábiles, «Tuffer Training» para los iniciados y «Piranha Practice» para las bestias informáticas de la casa. Empezaron, lógico, por lo más bajo. Sabían de la dureza de la prueba y no estaban dispuestos a tragar polvo a las primeras de cambio.

Cuando estimaron que la preparación había acabado, debieron decidir entre retar a los amigos o inscribirse en la Olimpiada. En el primer caso, en el del reto, podrían participar hasta 4 personas, una detrás de otra, en distintas pruebas, con objeto de probar quién era el atleta más completo de la fauna. Para permanecer en un puesto

Las ocho pruebas más divertidas, locas, surrealistas y genuinas que podáis imaginar sobre el agua, las ha reunido EA en un cartucho por encima de todo apasionante.



Un tiburón en la sierra





Después de visionar más de 15 horas seguidas de videos de Miguel Induráin, Camarón el tiburón ha decidido apuntarse a una de las pruebas más dudas de la competición: El monociclo. Armado de valor y claro, fuerza, Camarón tendrá que atravesar la montañosa sierra a lomos de su bici y, de paso, esquivar a los cangrejos (los forofos pesadetes) que le salgan al paso. Para lograr la máxima pedalada hay que moverse circularmente en el sentido de las agujas del reloj. Y apurar todo lo que se pueda.

Mis amigos: los originales

El problema al que se enfrentan los juegos deportivos actuales es que son muy parecidos entre ellos, por lo que la originalidad brilla por su ausencia. Es por eso que cartuchos como el que protagoniza nuestro amigo el detective, Aquatic Games, constituyan todo un alivio para el mundo consolero. Pero vayamos por partes.

Los gráficos que exhibe este program están hecho a imagen y semejanza del señor Chris Sorrel y sus amigos: perfectos. A este deleite visual se le unen las alegres melodías que acompañan siempre a las aventuras de Pond, y una jugabilidad endiablada que hace que no nos podamos despegar del cartucho en un montón de horas. Lo único que se distancia un poco de la altísima media de calidad de este juego es que algunas pruebas son algo repetitivas y acaban cansando, pero en cuanto uno se adentra en la competición ésto se olvida por completo, y en lo único que se piensa es en ganar a los amigotes.

Némesis

110 metros rana





Mariano Anca de Rana ataca de nuevo. Esta vez le ha tocado correr contra el besugo volador en una prueba de 110 metros vallas algo atípica. En su camino, Mariano encontrará electrizantes anguilas que le propinarán una buena descarga al primer toque, y pringosos charcos que enlentecerán la marcha si cae en uno de ellos.



➤ digno enla olimpiada sería necesario dominar todas las pruebas, ya que el más mínimo pinchazo en su rendimiento supondría la expulsión de la competición.

Del resultado de las pruebas dependería el poder participar en los juegos de bonus con Nino y Mariano, pero cuidado, porque al inscribirse en ellas había que apostar una cierta cantidad de puntos vitales para lograr el triunfo final.

A medida que fueron jugando, encontraron pequeños trucos. Como los puntos extras que proporcionaban los insectos o la pantalla de bonus que se escondía en el piso superior, en la prueba del tiro con concha. Bueno, y muchos más que ahora no os contamos, pero que están muy cerca de vosotros...

El humor de Pond mejoró tanto que pasó de no reirse de nada a carcajearse de su propia sombra. No sabéis la cantidad de milagros que pueden hacer un par de zapatillas acuáticas, un poquito de grasa en las escamas y una buena playa en el Mediterráneo. Tampoco tenéis ni idea de lo que puede influir un programa genial en las vitrinas de un detective igual de genial. Le hacen a uno los ojos chiribitas y se autoconvence de que es el mejor.

Mariano contraataca

De nuevo Mariano vuelve a «chupar cámara» en una prueba de bonificación hecha a su medida. Utilizando el mecanismo del salto de longitud, el anfibio deberá ganar para lograr puntos extra que mejoren nuestra clasificación.



Pond es todo un experto en situaciones absurdas. Y un maestro en los deportes que no requieren ser deportista para participar, ni para vencer, ni para otra cosa que no sea divertirse a tope.







Tiro a la concha

Es, sin duda, la prueba más complicada de todas. En ella, Pond tendrá que pisar las almejas que están por el suelo para hacer que salten por los aires. Una vez que los moluscos estén en el aire será necesario cogerlos con la bandeja y hacer que reboten para explotar los globos del techo. Un reto muy difícil que se convertirá en divertido a poco que le cojas el tranquillo. Ya verás.



LAS PUNTUACIONES

Deportivo

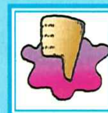
ELECTRONIC ARTS
Nº jugadores: Hasta 4
Dificultad: Según la prueba.
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 8 pruebas.

94

89

93

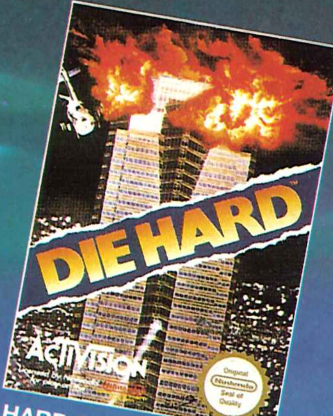

Los gráficos y la originalidad de las pruebas.



A veces se hace un poco repetitivo. Pero poco.

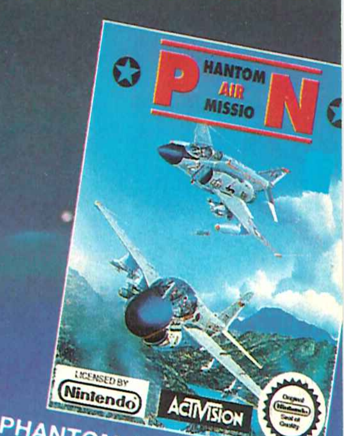
92

DIEZ EN ACCIÓN

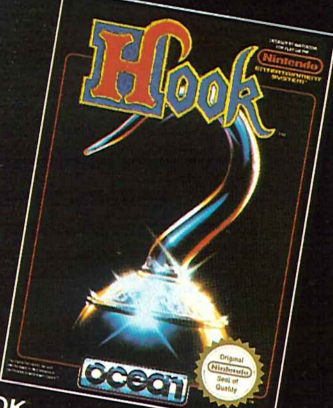
M.C. KIDS
Mick y Mack son los más colegas del país de Mc Donald. Muévete con rapidez por este país de locos. Y cuando ya sepas como jugar al derecho... ¡Atrévete a hacerlo al revés!



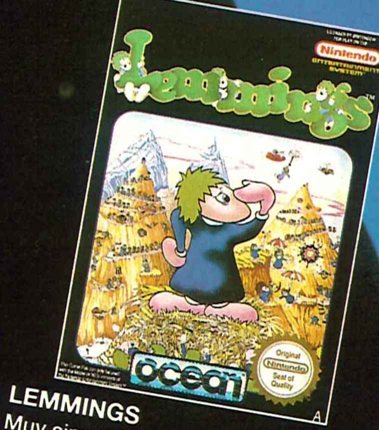
DIE HARD (La jungla de Cristal)
John Mc. Clane, policía de Nueva York. Holly, su mujer, rehén de un grupo de terroristas en el rascacileos Nakatomi. Ayúdales a reunirse en estas moviditas Navidades.



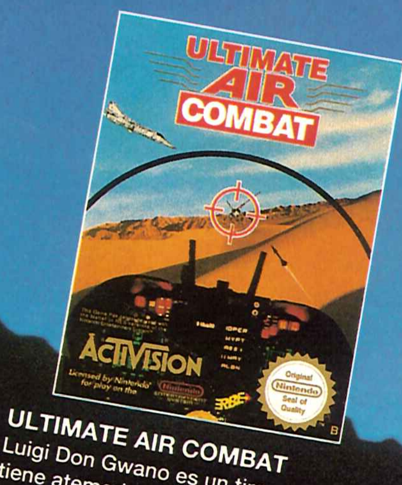
PHANTOM AIR MISSION
Vietnam, 1972, Jake "manos de hielo" al mando de su caza F-4 Phantom. Arriesgadísimas misiones, constantes enfrentamientos... ¡No hay descanso!



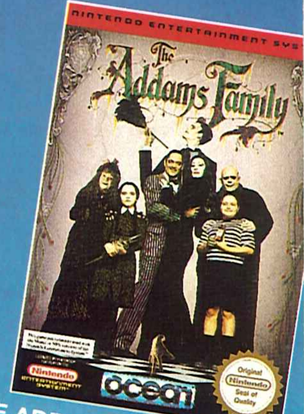
HOOK
Peter Pan ha crecido, ha pasado mucho tiempo. Pero el Capitán Garfio no ha olvidado su venganza. Ha secuestrado a sus hijos y Peter Pan ha de volver al país de "Nunca Jamás" con los Niños Perdidos y Campanilla.



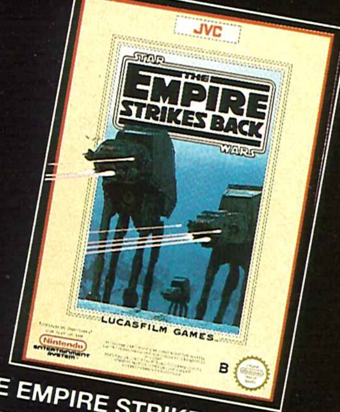
LEMMINGS
Muy simpáticos pero super patosos. Caen en barrancos, ríos y trampas mortales. Armate de valor y sobre todo de paciencia. Sin tí este mundo de muñecos llegará a su fin.



ULTIMATE AIR COMBAT
Luigi Don Gwano es un tirano que tiene atemorizado a todo el Imperio. Ya no hay quien le pare. Excepto tú, tu habilidad y los 3 aviones tecnológicamente más avanzados del mundo.



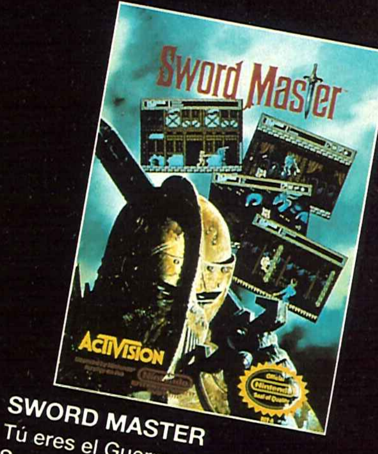
THE ADDAMS FAMILY
Recorre la mansión de los Addams en compañía de Gómez, evita todas las trampas, almas en pena y demás habitantes, y reúne un millón de dólares. ¡Hay que salvar a Morticia!



THE EMPIRE STRIKES BACK (El imperio contraataca)
La batalla contra el Imperio es cruel e incesante. Lucha en los gélidos campos de Hoth y prepárate para el enfrentamiento final contra Darth Vader. Has de ser astuto, rápido y mortal.



GALAXY 5000
Nueve peligrosos planetas donde se lleva a cabo la carrera espacial más especial que hayas vivido jamás. Elige tu turbonave y ... ¡Pista!



SWORD MASTER
Tú eres el Guerrero Supremo: Sword Master. Tienes un Reino que salvar y no es tarea fácil superar los distintos niveles. ¡Para eso tienes tu espada maestra!





ERBE

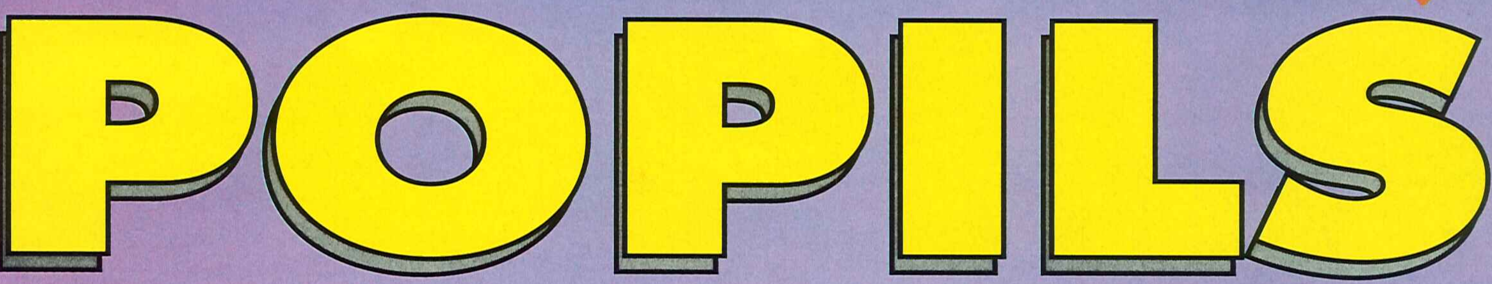
ERBE SOFTWARE S.A.
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

LO MÁS NUEVO









POPILS

Si eres de los que les gusta dejarse el cerebro hecho un colador has encontrado lo que buscabas. En el nuevo cartucho para Game Gear de Domark, «Popils», deberás debanarte los sesos para encontrar la forma más rápida de liberar a una princesa de las garras del malvado y típico brujo. Un ser demasiado cruel que la tiene secuestrada en el interior de retorcidos puzzles y custodiada por monstruos y terribles trampas. ¡Hay que ser malo!, ¿eh?.

La única posibilidad de rescatar a la bella pasar por saber utilizar el coco... aunque sea para destrozar los bloques del laberinto. Pero, ¡cómo!, ¿es que en este juego la cabeza cuenta por partida doble?. Efectivamente, chaval. Además de dejarte la materia gris en adivinar los caminos correctos, tendrás que dejarte la otra haciendo añicos cualquier cosa cuadrada y de colores que se interponga entre tu y el final. Pero, ¡oye!, tranquilo. Que tampoco es para tanto. De momento, concéntrate. Luego mira a izquierda y derecha, y piensa: ¿cual me cargo?. Mejor el de la derecha, no vaya a ser que te quedes encerrado y la vayamos a armar. Y sigue, que te quedan 20 niveles y un princesa de abrazo flojo al final.

¿Que?, ¿que te parece poco?. Bueno, siempre tendrás la opción de fabricar tus propios laberintos y marcarte las dificultades. Que para eso el programa más loco de la GG te brinda la oportunidad de configurar una aventura a tu insaciable antojo de ladrillos.









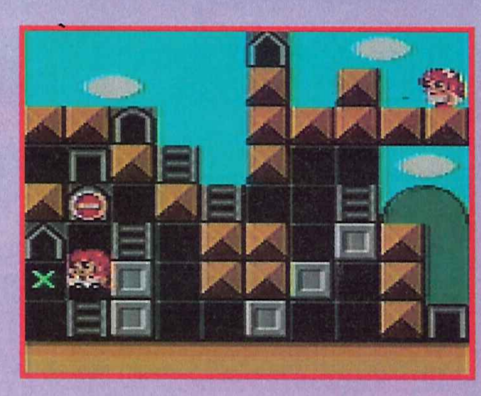


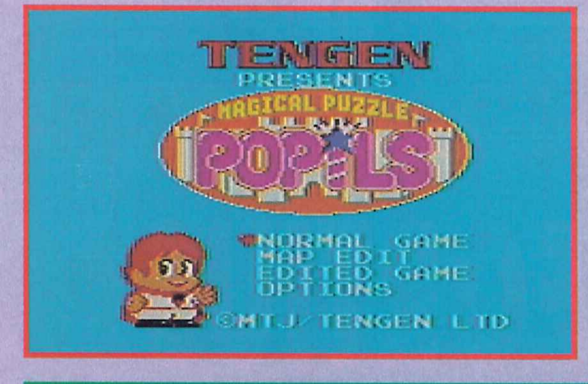
BLOQUES, PUZZLES Y OTROS LABERINTOS

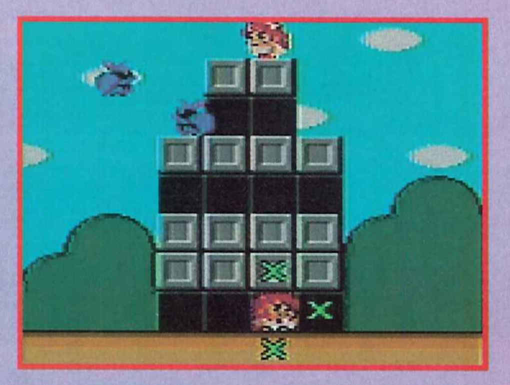


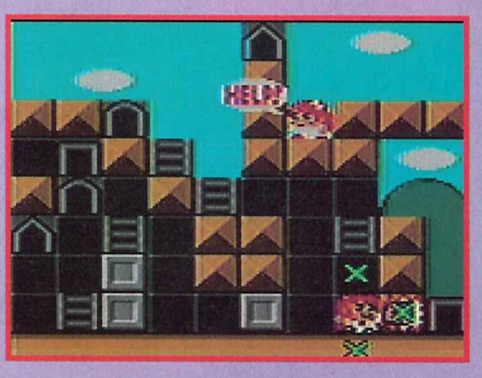


En «Popils» la cabeza se convierte en tu mejor arma. Por una parte piensa y por la otra se deshace en golpes. Y no, no lleva sombrero.









Mientras el cerebro aguante

Jugar con «Popils» y que se te cuadriculen las ideas es todo uno. Hay tantos bloques desperdigados por este jueguecillo que nadie puede abstraerse a una sensación de cuadratura total. Pero no pasa nada. El cartucho de Domark-Tengen es igual de divertido que de cuadrado. Y no creo que puedas evitar su compañía, siempre y cuando intentes no pensar en lo que ocurriría si hicieras desaparecer el ladrillo que hay a tu izquierda. O derecha.

La parte técnica se la llevan de calle los gráficos, infantilones y tiernos, que te pasearán por un mundo geométrico imperfecto donde tu mejor arma será la inteligencia y tu única posibilidad de éxito la paciencia.

Teniente Ripley

LAS PUNTUACIONES

Inteligencia

TENGEN-DOMARK
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº Continuaciones: Infinitas.
Nº de fases: Las que quieras
Dificultad: Depende de lo que aguanten tus neuronas.

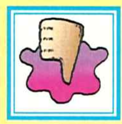






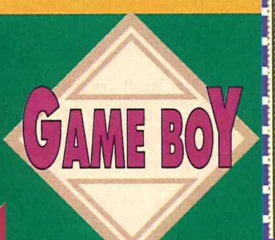

90


Lo mucho que te hará pensar y la posibilidad de editar tus propios puzzles.

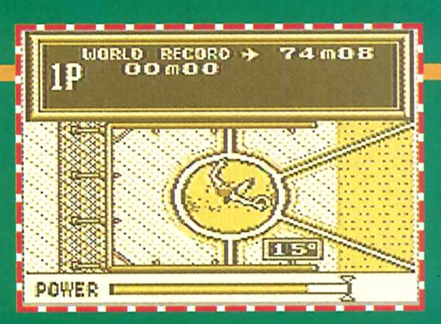

Que la aventura se te acabe demasiado pronto.

85

LO MÁS NUEVO

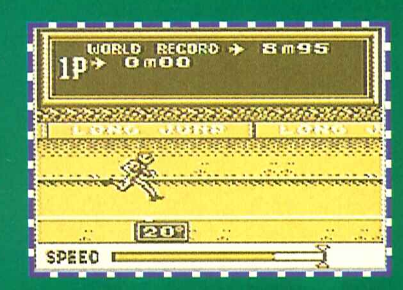




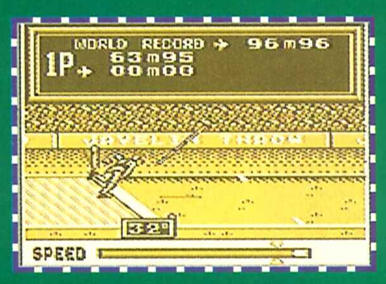


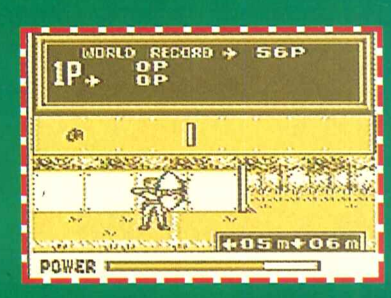
TRACK & FIELD



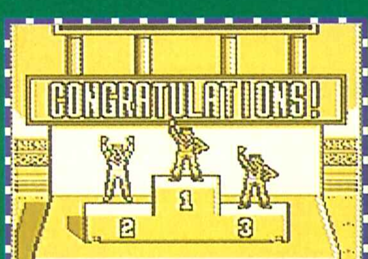


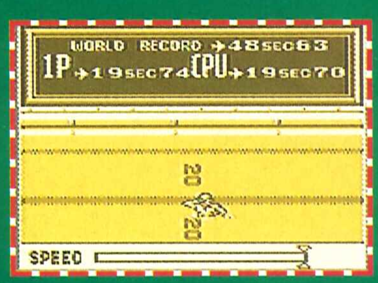


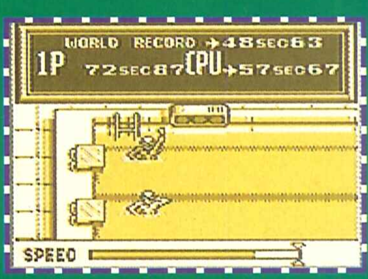












CITIUS, ALTIUS, FORTIUS

A principio de los 80, una recreativa sacudió los salones de medio mundo, su nombre, Track & Fleld de Konami. Gracias a este título la fiebre atlética se propagó como la pólvora y creó una nueva técnica de control que con el tiempo se convertiria en un clásico: "machacar" las teclas.

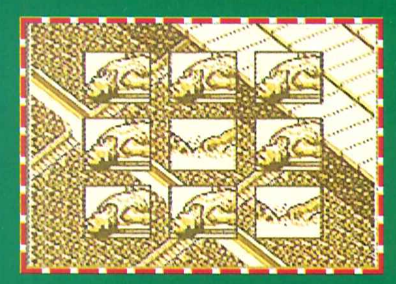
La versión de NES obtuvo un gran éxito y se copió hasta la saciedad en numerosos juegos de ordenador... Hasta que llega la versión más increíble de cuantas se han hecho: la de Game Boy, con la cual se demuestra una vez más que se hacer juegos enormes para esta máquina tan pequeña.

Pero antes de deshacernos en elogios -la cosa lo merece-, vamos a hablar un poco de este Track & Field para aquellos que no tengan la suerte de haberlo conocido aún. La acción nos situa en unos juegos olímpicos perdidos en el tiempo. Da igual que sea en Munich, Paris o Barcelona, lo que importa es que debemos superar todos los eventos con la mejor puntuación posible.

Al principio el ridículo estará asegurado y los demás atletas nos superarán con una facilidad pasmosa. Pero, y tal y como ocurre en la realidad, con un poco de entrenamiento y un mucho de agujetas en los dedos, nos será posible alcanzar un puesto en el pódium de honor de estos portatileros juegos olímpicos.

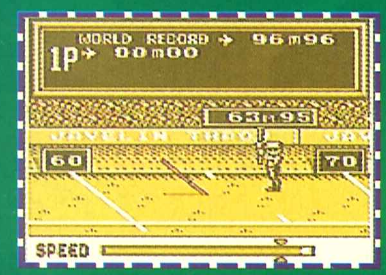
La competición puede ir por dos caminos distintos: el enfrentamiento entre dos jugadores en pantalla o la pugna individual por la medalla de honor. En este último caso, dependiendo de nuestro esfuerzo, podremos ver dos pantallas diferentes: la de la victoria en el podium y la de la derrota, a las afueras del estadio.

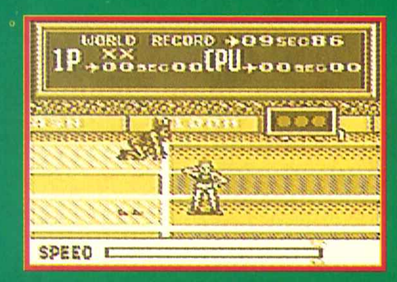
Suponemos que con ésto ya os habréis hecho una ligera idea de lo que es este Track & Field, pero si queréis conocerlo aún más a fondo, no tenéis más que leer el cuadro que os hemos preparado hablando detalladamente de cada una de las pruebas. ¡A por él!

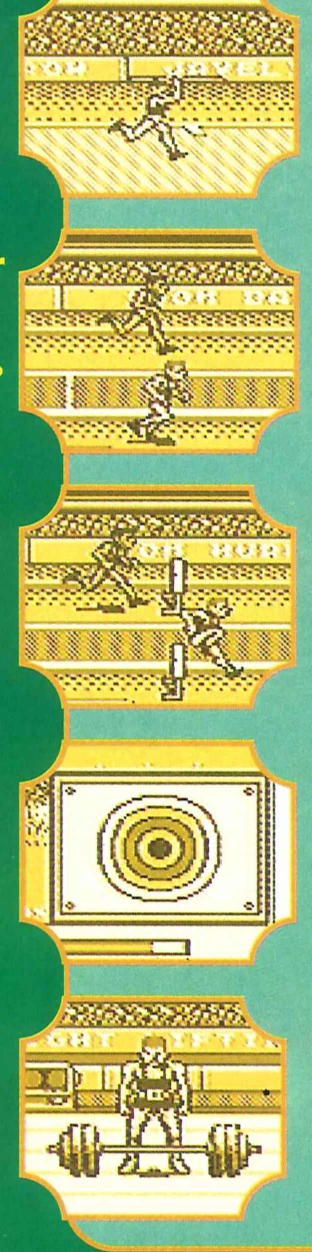


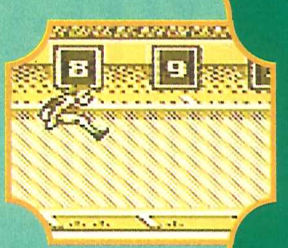
Track´n Field, un genial simulador deportivo para la Game Boy. Y punto.

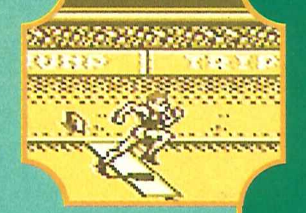


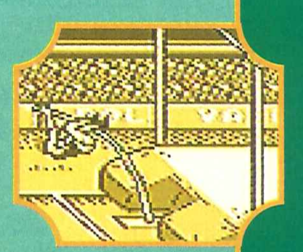


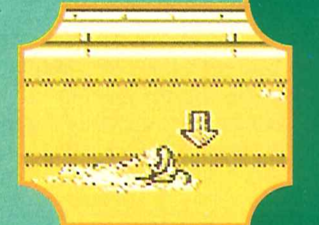


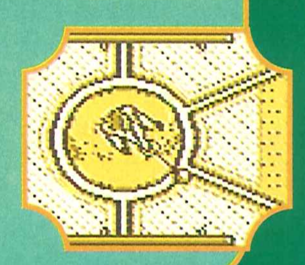












Los 12 eventos

•100 metros lisos: La prueba más sencilla de todo el torneo, ya que sólo se necesita buen pulso y machacar continuamente los botones A y B para lograr la velocidad necesaria para humillar a nuestro contrincante.

•Salto de longitud: Para igualar a Carl Lewis en sus marcas olímpicas tendrás que pulsar rítmicamente los botones y hallar el ángulo adecuado para el salto, unos 45°.

•Lanzamiento de martillo: En esta prueba, además de dedos ágiles, necesitarás mucha técnica para que el martillo alcance una distancia digna de un campeón como tú. Otra vez el ángulo de tiro se hace inprescindible.

•110 metros vallas: Se siguen exactamente los mismos pasos que en los 100 metros lisos, pero con la dificultad añadida de los obstáculos.

•Lanzamiento de jabalina: Logra un buen ritmo de carrera hasta la línea y lanza la jabalina en un ángulo de 45°.

•Levantamiento de pesas: La prueba más original. Consigue que tu atleta lleve un buen ritmo en el levantamiento. Tú eliges: a mayor peso, mayor dificultad.

•Tiro con arco: Relájate porque en esta prueba la potencia de los dedos deja lugar a la técnica. Apunta al centro y ten en cuenta la desviación de la flecha.

•Triple Salto: Exacta en movimientos a la de saltos de longitud, pero con la dificultad añadida de tener que hacer tres saltos de 45°. Con un poco de paciencia y práctica pulverizarás todas las marcas conocidas.

•Natación: Además de ser el más rápido de la piscina deberás controlar la respiración del nadador pulsando la dirección. De lo contrario puedes acabar recogiendo la medalla en el fondo de la piscina.

•Lanzamiento de disco: Igualita, igualita que el lanzamiento de martillo, por lo que siguiendo los mismos pasos podrás acabarla sin problemas.

•Salto con pértiga: La última de las pruebas, y no la más fácil. Deberás tensar los musculos para que la pértiga te haga sobrepasar el listón.

La crema de los juegos deportivos.

No hay nada más reconfortante que ver que, a pesar del aluvión de novedades que nos invade, sigue habiendo sitio para clásicos como este Track & Field.

Los maestros de Konami han dotado además a esta versión de un perfecto doble scroll, voces digitalizadas, un movimiento impecable y una adicción nociva para la salud pública, que harán que tus dedos se hinchen en el desesperado intento de vencer a tu Game Boy.

Si a todo ésto le añades 11 pruebas súper divertidas y jugonas te encontrarás con el cartucho para la fenómeno con más calidad de los que has visto en mucho tiempo.

Némesis

LAS PUNTUACIONES



Deportivo

KONAMI
Nº jugadores:1 a 2.
Dificultad: Depende del tipo de prueva.
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases:0





92



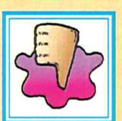
87



94



Los gráficos, la jugabilidad... Es un clásico.



Que no tengas un Game Boy para disfrutar de esta maravilla.

94





No, este protagonista no es malo (aunque lo parezca). Pero, ¡claro!, han raptado a su chica y tiene que hacer lo imposible por rescatarla, aunque éso sea ponerse la máscara diabólica



SPLATTERHOUSE 2

MEGADRIVE

MUERTOS Y ENTERRADOS

La pesadilla había por fin acabado... o eso creía Rick, quien, después de sacar a Jennifer de aquel caserón encantado, había conseguido volver a llevar una vida normal. Pero lo que nuestro amigo ignoraba es que los no-muertos habían tomado posesión nuevamente de la casa de la colina. ¡Y esta vez habían vuelto ansiosos de venganza!

Una tarde de invierno, Rick llamó a casa de su novia: nadie contestaba al teléfono. Preocupado, corrió hacia el domicilio de Jennifer, justo a tiempo para comprobar que su presentimiento se había convertido en realidad: su amada había sido raptada.

No había otra elección. Tendría que volver a enfundarse la Máscara Del Terror. Ella le daría la fuerza necesaria para llegar hasta el final, y, a pesar del terrible conjuro que se concentraba en ella mediante el cual todo aquel que la llevara durante demasiado tiempo se convertiría en un ser maligno, no tenía otra opción. Así pues, cogió la infernal máscara y se puso en camino.

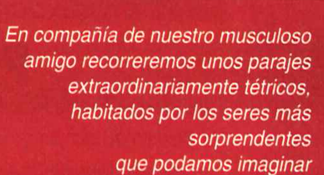
El sendero hasta el caserón era largo y mortal. Numerosos peligros como zombies medio podridos o pozos de agua cenagosa esperaban a Rick. Pero si conseguía llegar hasta el interior del ►



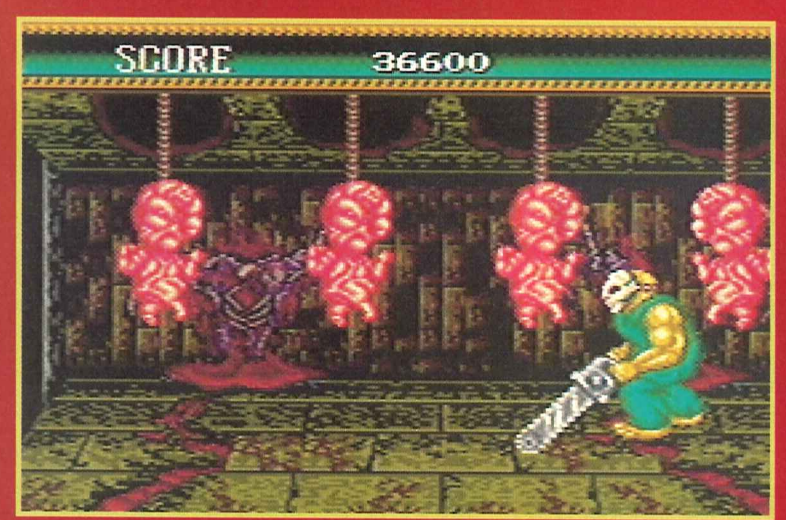


Esta máscara tiene la culpa de todo. Otroga una fuerza extraordinaria a quien se la pone. Pero, ¡cuidado!, si le llevas mucho tiempo, el mismo diablo se apoderará de tí.





En compañía de nuestro musculoso amigo recorreremos unos parajes extraordinariamente tétricos, habitados por los seres más sorprendentes que podamos imaginar

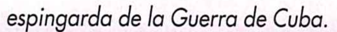






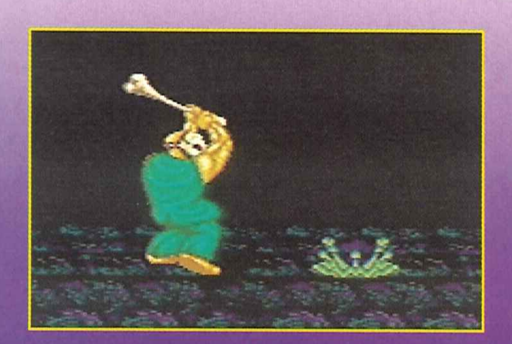




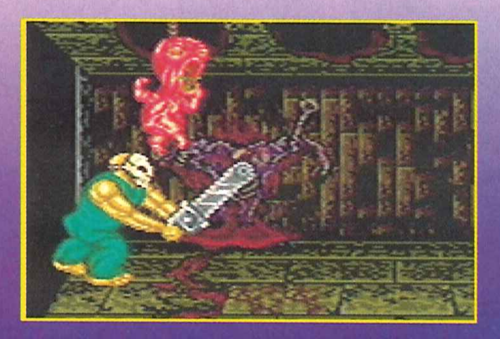


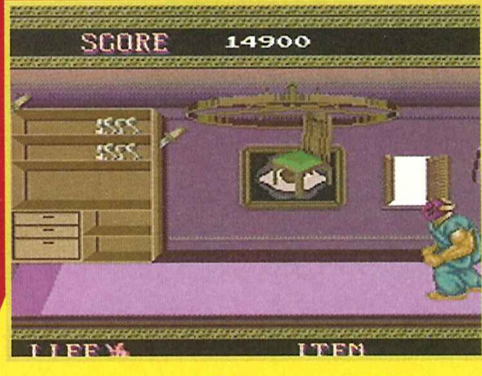
Adiós a las armas

Durante el desarrollo de este juego olvidaros de las tradicionales pistolas o los efectivos lanzagranadas.
En el mundo de Splatter House sólo encontraréis para defenderos tijeras oxidadas, una chirriante sierra eléctrica y una vieja espingarda de la Guerra de Cuba.
Rick dispondrá también de los restos mortales que abundan por este tétrico decorado, como viejas tibias o pustulantes cabezas. Todo un arsenal destroza-mostrencos.











Pesadilla en NEC Street

Las pesadillas de Rick tienen su antecedente en el Splatter House I que salió para Turbo Grafx en 1988. El desarrollo del juego es exactamente el mismo: avanzar a toda costa tratando de diezmar la población de zombies del lugar. Por lo demás es igual de adictivo que esta nueva versión para Mega Drive.











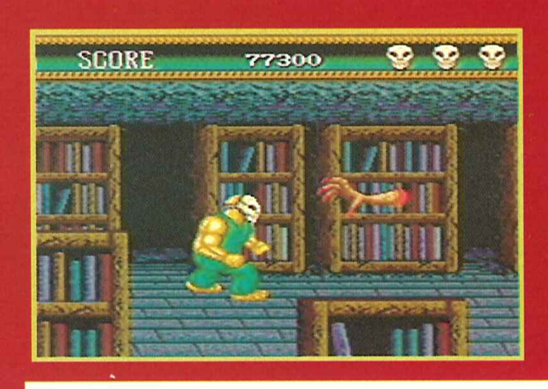




Nos encontramos ante otro de los nuevos grandes títulos para Mega Drive. Pero, cuidado, ¡no es apto para cardíacos!

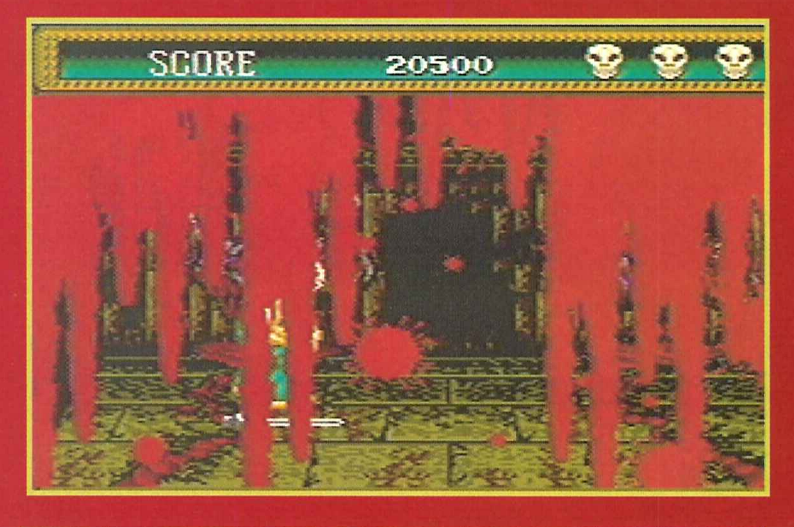


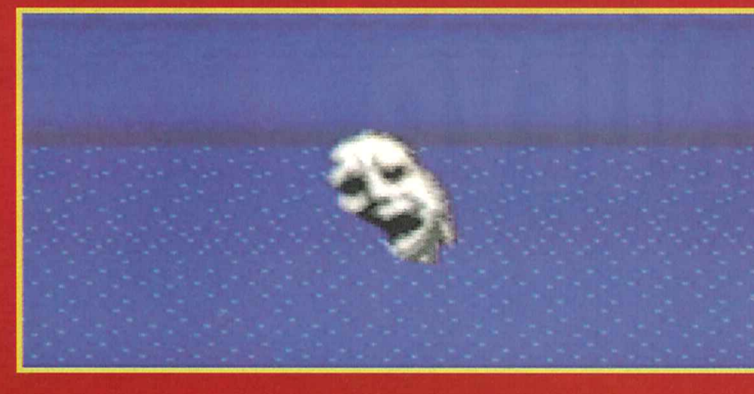
La acción es el principal elemento de un juego que sorprende ante todo por sus espectaculares decorados.













➤ castillo, las cosas no iban a ponerse mucho mejor. Allí, las ánimas y demonios campan por sus respetos en un intento desesperado por conseguir carne fresca. Por supuesto, Rick no desea acabar como parte del capítulo 3 del Dietario Necrófago, y para ello se defenderá a sierra y huesazo de las pesadísimas hordas infernales.

El caserón esta compuesto por vetustas salas llenas de trampas. Algunas de ellas son mortales, mientras que otras nos serviran de atajo para llegar antes a nuestro objetivo: el rescate de Jennifer.

En cuanto a los enemigos de fin de nivel, los hay de lo más variado: bebés mutantes, caras monstruosas y repugnantes masas de carne, todos ellos, en cualquier caso, bichos asquerosos.

Afortunadamente, a veces aparecen ayudas de los lugares más insospechados, y de esta forma encontraremos armas tan inverosímiles como tibias o cabezas de zombies con las que, ayudados por un poco de arrojo y un mucho de habilidad, conseguiremos adentraros en este peculiar pero mega-divertido universo de vísceras, entresijos y mollejas asesinas.








De entre los muertos

No hay nada más reconfortante que encontrar un juego verdaderamente original. Frente a la avalancha de gamberros de barrio y mafiosos de turno, Namco nos ofrece un tema distinto: el terror. En una atmósfera increíble, llena de músicas estridentes y mucha salpicadura, la acción no cesa en un juego que podría haber sido una obra maestra si hubiera tenido una mejor animación del personaje protagonista. Una pena.

Si uno hace la vista gorda en este aspecto, se encontrará con un juego divertido a más no poder, lleno de detalles geniales y con una ambientación tan perfecta que yo os recomendaría que no lo jugárais en una noche de tormenta.

Nemesis



LAS PUNTUACIONES



Arcade

NAMCO
Nº jugadores: 1
Dificultad: De muerte.
Nº Continuaciones: Passwords
Nº de fases: 8


79


82

88



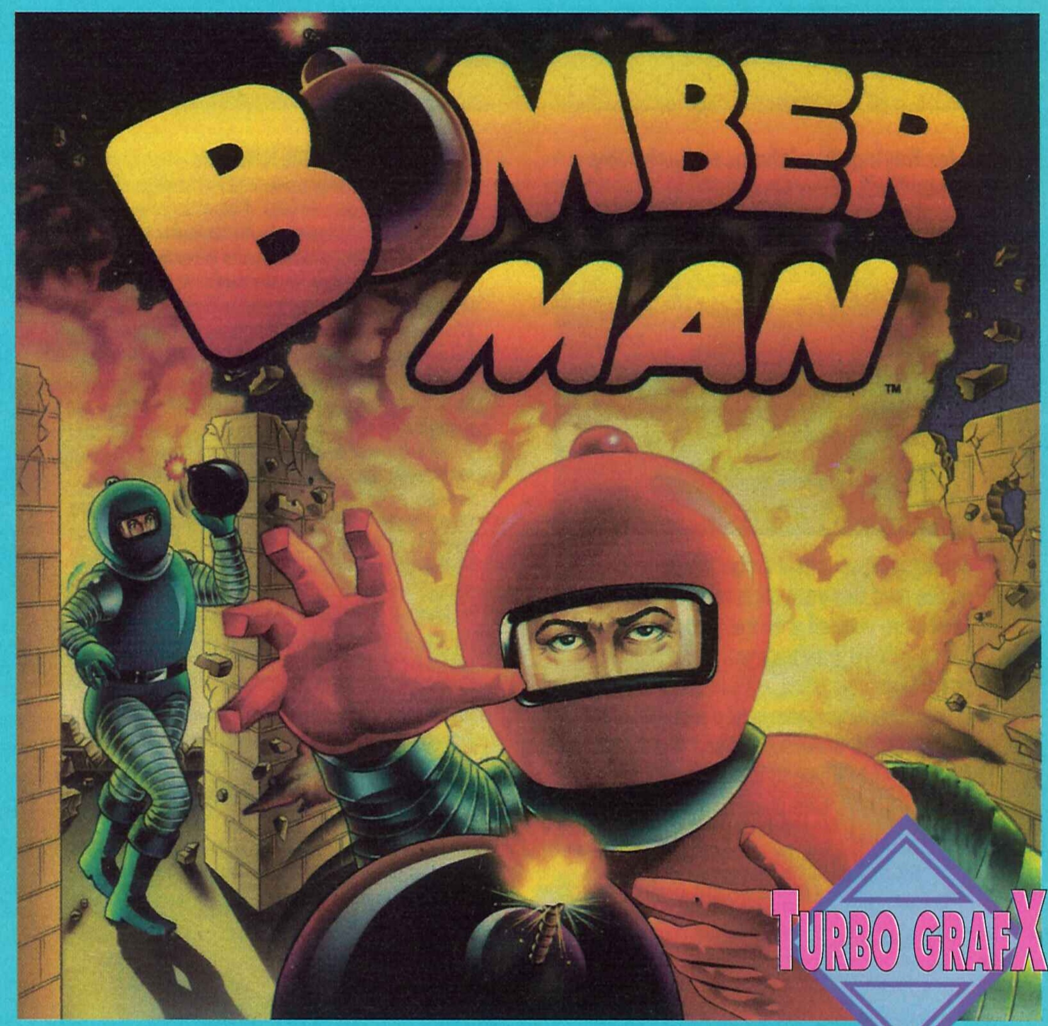
Es mega-divertido y muy muy original.


La animación del protagonista podía haberse mejorado.

86



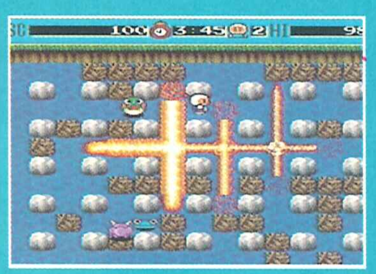












Cuando coloques una o más bombas, procura alejarte de su onda expansiva o el pobre Bomber Man perderá una vida.





¡BOMBA VA!

Tras un par de años de éxito en las máquinas japonesas y norteamericanas nos llega la excelente versión Turbo Grafx del clásico «Bomber Man». Otra joya de la adicción que procede de las manos de esos dioses llamados Hudson Soft, los únicos que han sabido dotar a este cartucho de algunas cualidades que incluso ni la propia recreativa contenía, como la posibilidad de participar hasta cinco jugadores: un auténtico record en la historia de la adicción.

La historia de Bomberman comienza en un futuro muy, muy lejano. El celebre doctor Mitsumori creó un poderoso robot llamado Bomber Man, destinado a labores justas y humanitarias. La inteligencia del doctor fue tan alabada por todos que se dispuso a crear otro ente cibernético ligeramente más avanzado. Pero hasta los sabios se equivocan, amigos, y el buenazo del doctor Mitsumori cometió un error de programación en el Black Bomber Man, su segundo androide. El robot en cuestión se autoprogramó con las premisas más ambiciosas y crueles de todos los tiempos.

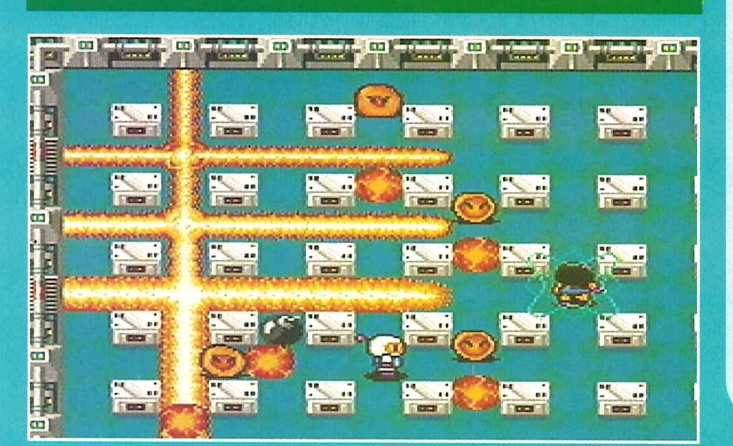
Ahora, el objetivo de Black Bomber Man era controlar el mundo... por eso se apoderó de la hija del doctor, la joven Lisa.

Y aquí entra en escena nuestro robotín. Para cumplir su misión

Para pasarlo bomba

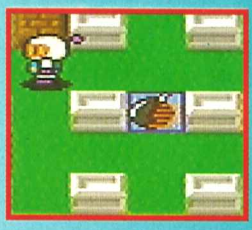
Tras años de disfrutar con todo tipo de arcades, me he dado cuenta de que la adicción impera sobre cualquier otro aspecto del juego. «Bomber Man» es el perfecto y puro ejemplo de esta teoría. Unos gráficos simples pero muy agradables, un sonido efectivo y una jugabilidad de antología se unen en clara armonía para crear uno de los juegos más divertidos de los últimos años. Multitud de fases, poderes alucinantes y una modalidad para varios «players» convierten el cartucho de Hudson en una bomba a punto de explotar. ¡A por él!.

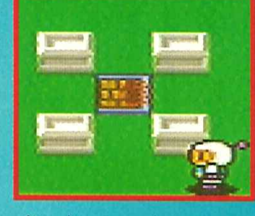
The "Elf"

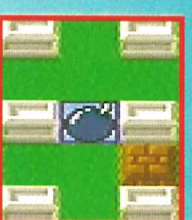


Power ups

Llama de fuego: aumentará la onda expansiva de tu potente bomba.
Bomba extra: te permitirá soltar más de una bomba a la vez.
Patín: Bomber Man se moverá con más rápidez.
Control remoto: podrás hacer estallar las bombas cuando tú quieras.
Vida extra: seguro que todos sabéis lo que significa...
Chaleco anti-bombas: durante un tiempo limitado -pero largo-, Bomber Man será inmune a las explosiones.
Atraviesa paredes: a partir de ahora ya no te quedarás nunca atrapado entre la bomba y la pared.
Atraviesa bombas: tiene la misma utilidad que el anterior poder, pero ahora serán las bombas las que no te dificultarán el paso.


Atraviesa bombas


Atraviesa paredes


Bomba


Chaleco

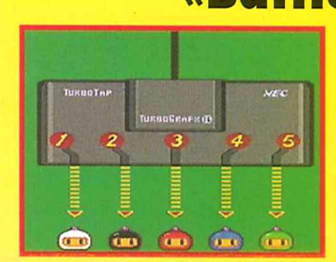

Llama


Mando control


Patín


Vida

«Battle Mode»





Si elegimos esta opción en el menú principal y poseemos el adaptador Turbo Tap, tomaremos parte en una súper adictiva modalidad de juego en la que podrán participar hasta cinco jugadores a la vez. Cada uno con su correspondiente control pad, por supuesto.
El objetivo en este modo de juego es luchar todos contra todos. Cada jugador controlará un personaje de diferente color y tendrá que eliminar al contrario. El último Bomber Man que sobreviva se alzará con la victoria.
Esta posibilidad aumenta la capacidad de adicción de un juego, que permite la participación del mayor número de jugadores conocido sobre una consola.





tendrá que completar 64 fases, eliminar a todos los enemigos que encuentre en su camino, y recoger todos los "power ups" que encuentre. Pero no creáis que la cosa va a ser tan fácil. Cuando nuestro Bomber Man suelte una bomba, ésta tardará unos tres segundos en explotar, y al estallido le acompañará una onda expansiva que eliminará lo que encuentre en su camino e incluso al propio Bomber Man si se descuida.
Y esto es casi todo sobre un apasionante juego que además de poner al rojo vivo nuestras dotes arcadianas, activará nuestras celulas grises a la hora de planificar alguna que otra estrategia.

LAS PUNTUACIONES

Arcade

HUDSON SOFT
Nº jugadores: 1 a 5 a la vez
Dificultad: Totalmente arrasadora.
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 64 (8 X 8)







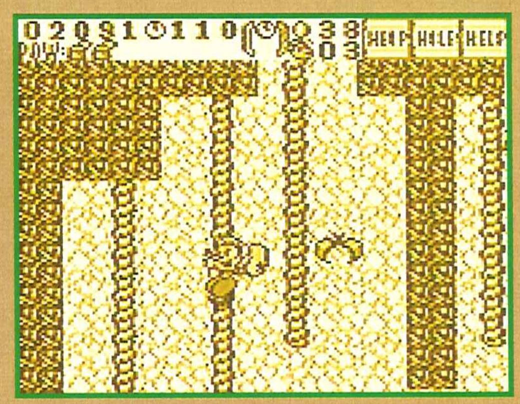


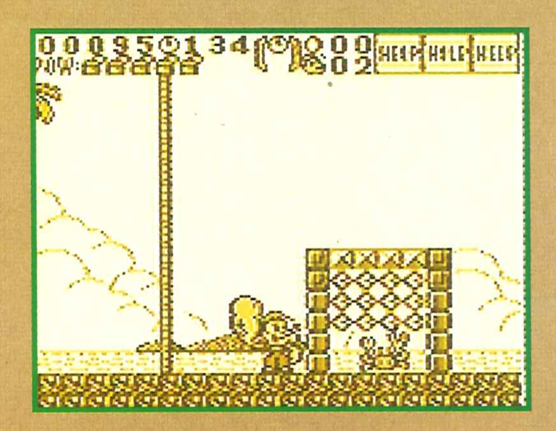

Su gran jugabilidad. Que puedan jugar 5 a la vez y que esté de moda en las salas recreativas.


Que estalle una bomba en tus propias narices

93



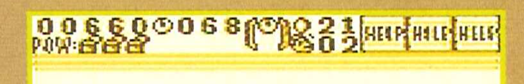














POPEYE 2

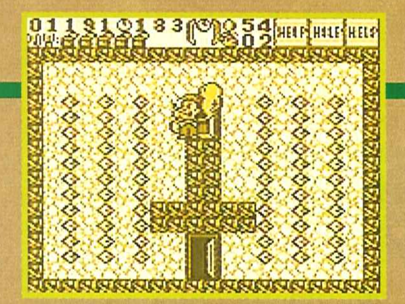
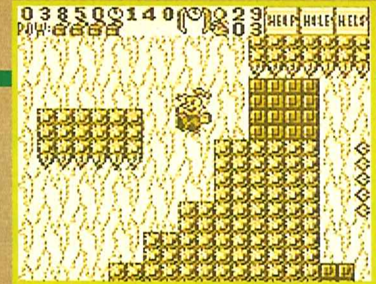


GAME BOY



Todo empezó el día en que Olivia decidió hacer limpieza general en el establo de su casa. Jamás pensó que encontraría un antiguo mapa en el que se describía la ruta hacia un antiguo tesoro pirata. Tras examinarlo detenidamente y comprobar su autenticidad, Popeye, Olivia y Cocoliso decidieron zarpar en seguida en busca del botín. Pero la aventura no comenzó con buen pie, ya que cuando se encontraban en alta mar fueron abordados por un barco muy grande y misterioso. Como era de imaginar, el timonel de ese barco era... Brutus, el gordinflón musculitos siempre empeñado en hacer la vida imposible a nuestro marítimo héroe.

En aquel momento Popeye no tenía a mano sus espinacas y no pudo hacer frente al inesperado ataque. Así que con sólo un puñetazo del maldito gusano fue arrojado por la borda y

abandonado en el mar. Menos mal que al poco rato pudo ser rescatado por un pesquero que pasaba por allí, y que además le llevó a la isla en la que Brutus mantenía presos a sus amigos.

Ahora sí que le esperaba una auténtica aventura. Porque la isla en cuestión no era un lugar muy acogedor. En realidad estaba plagada de multitud de animalillos dispuestos a impedir el paso a Popeye, de oscuras grutas llenas de trampas y otros desagradables lugares y, -no todo iba a ser un infierno-, de tesoros pequeños y latas de espinacas, que le ayudarían a enfrentarse a sus enemigos. Por cierto, más de los que vosotros pensáis.

Pues ya sabes lo que tienes que hacer. Encuentra a tu amada Olivia y a Cocoliso y disfruta del magnífico tesoro del Pirata. ¡Ah!, y de paso, a ver si puedes darle su merecido al dichoso Brutus.

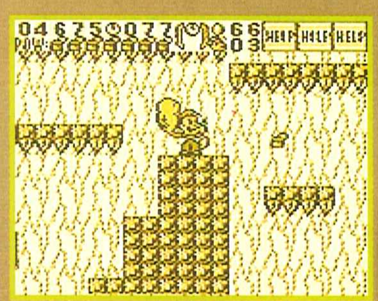
Nuestro Popeye, de nuevo

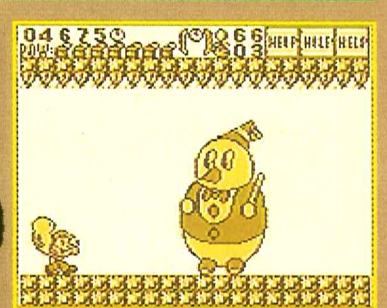
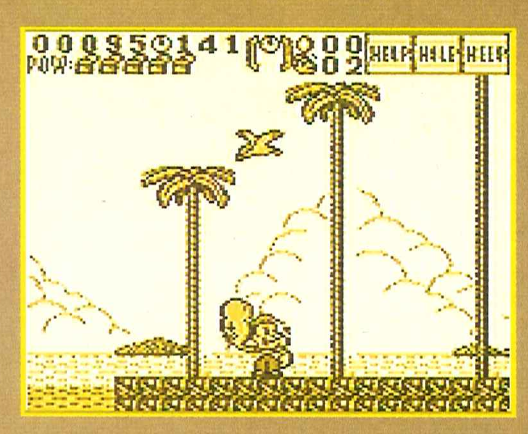
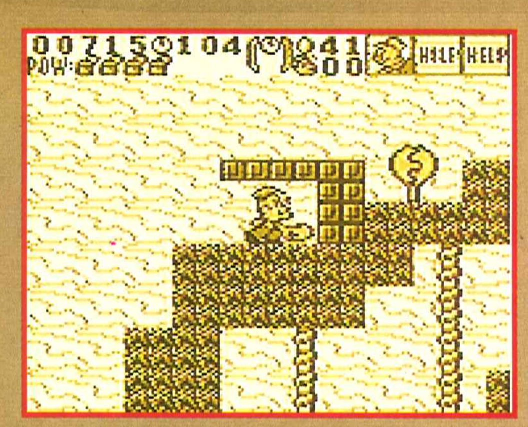
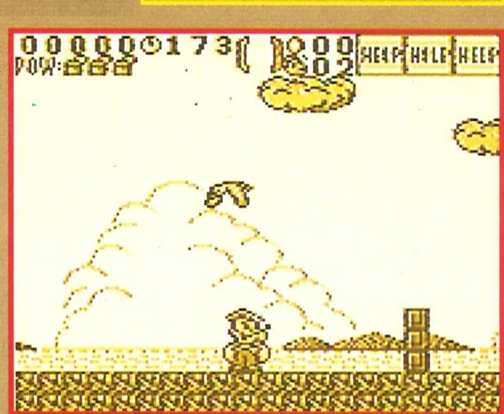
Después de haber pasado muy buenos ratos en compañía de este renovado Popeye, he llegado a una sola conclusión: me encantan los juegos de plataformas.

Y "Popeye 2» es un gran juego de plataformas que tiene todos los ingredientes necesarios para encantar: gráficos que crean ambiente, buenos movimientos, trampas, habitaciones secretas de bonus y la jugabilidad necesaria para «engancharte» durante mucho tiempo. Lo exigible y lo no exigible en estos casos.

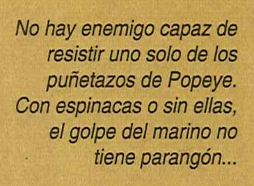
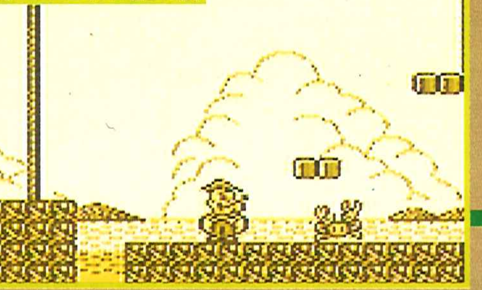
Estaba seguro de que un héroe tan carismático como Popeye no podía defraudarnos. Y no, no lo ha hecho. Por cierto, ¿dónde habré dejado mi lata de espinacas?.

The Wizard




«Popeye 2» es un arcade de plataformas marcado por la personalidad de un héroe que regresa a vuestras pantallas mejor que nunca. Más fuerte, más valiente y, sobre todo, más divertido. Y junto a él, la familia al completo. Brutus incluído...

No hay enemigo capaz de resistir uno solo de los puñetazos de Popeye. Con espinacas o sin ellas, el golpe del marino no tiene parangón...

LAS PUNTUACIONES


Plataformas

ACTIVISION
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº Continuaciones: 5
Nº de fases: Muchas
Dificultad: Ni mucha ni poca, sino todo lo contrario.

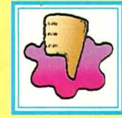


82


El protagonista, sus gráficos y el tiempo que tardarás en completarlo.



84

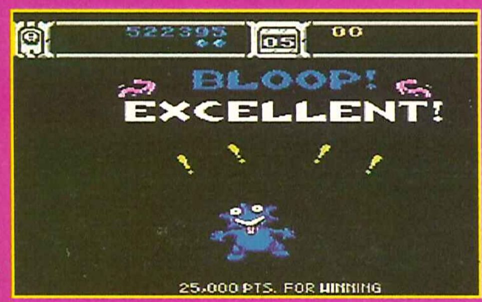

No saber en algún momento cómo salir de las grutas.

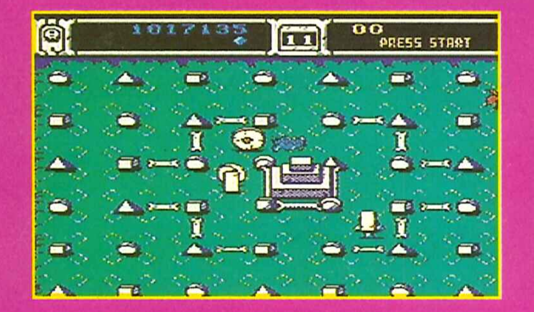


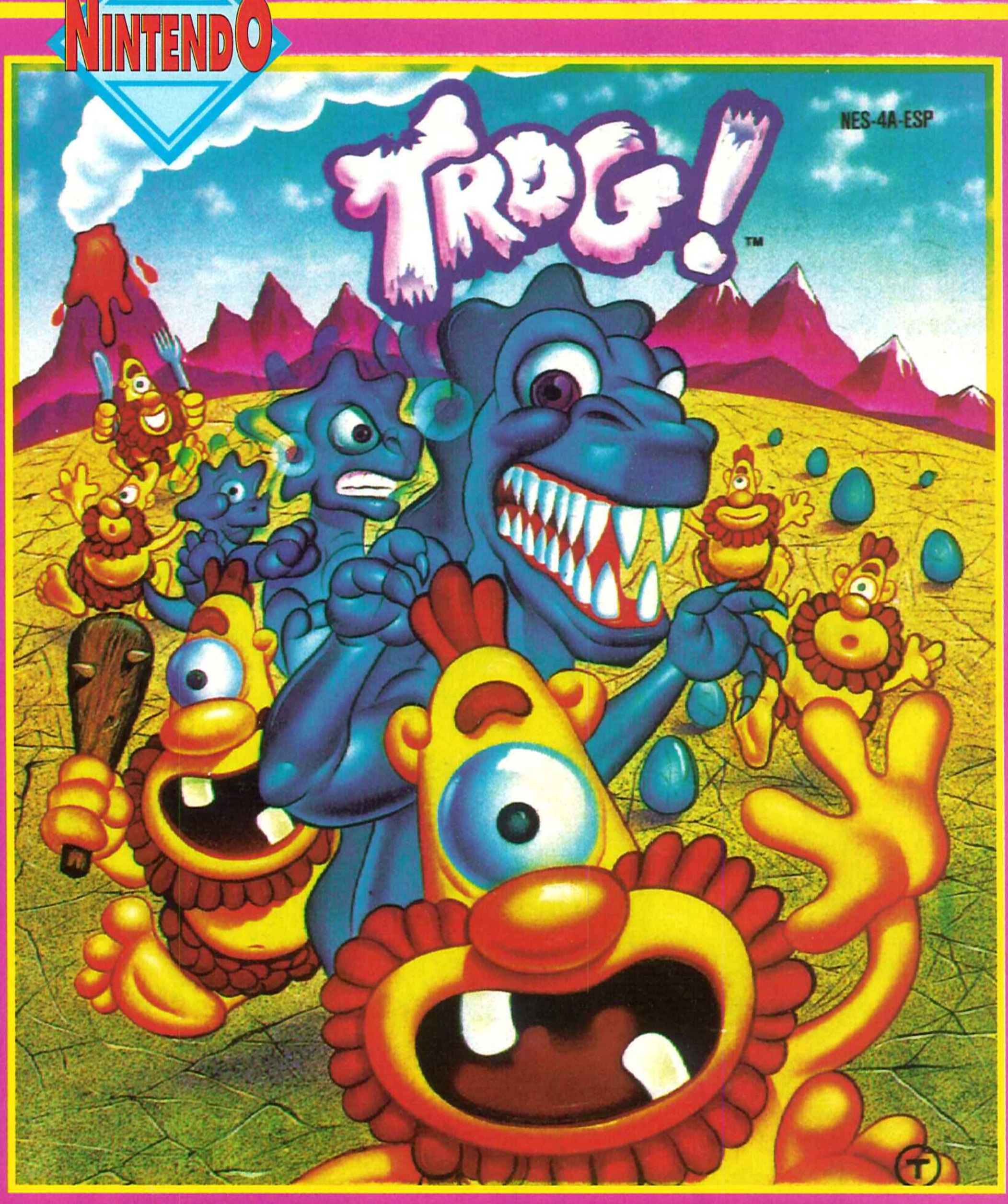
87

86







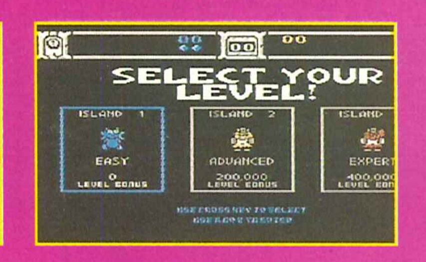


A LA CAZA DEL HUEVO AZUL















Hace mucho, mucho tiempo, en un lejano país llamado Og, vivían una extrañas criaturas de un sólo ojo a los que apodaban Trogs. Estos bichitos unicejos llevaban una vida de lo más cómoda y tranquila que dedicaban, por este orden, a cuidar de sus huevos y a barrer la casa. Nada del otro mundo de las aventuras, ya sabéis.

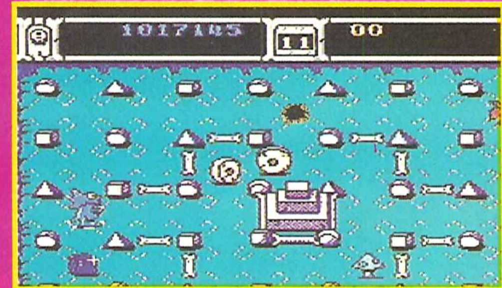
Un buen día aparecieron por sus dominios un par de traviesos dinomitas de nombres Bloop y Spike. Su presencia no hubiera tenido la menor trascendencia si no hubiera sido porque a los dinomitas les encantaba robar huevos de Trog, y los Trogs se morían por comer carne de dinomitas. Toda una combinación explosiva como para sacar a los bichillos del aburrimiento y obligarlos a moverse, ¿no?.

Pues éso, consolega, que en «Trog» deberás convertirte en un dinomita y recorrer todas las islas planteadas a modo de comecocos que componen el mundo de Og. Lo único que tendrás que hacer es robar todos los huevos azules que se te pongan a tiro, teniendo cuidado de que no te atrapen sus progenitores.

Suena divertido, ¿verdad?. Pues prueba a jugar y verás. Te encontrarás con una mecánica tan simple, que de pura sencillez, se hace increíblemente atractiva y, bueno, complicada. Porque de come-come, este «Trog» sólo tiene la pinta. A medida que uno profundiza en cada nivel, se da cuenta de que no todo es comer. También hay que apañárselas para poder comer. Y eso significa moverse por las islas de Og, saltarse las defensas «huesudas» que colocan los malvados, usar las catapultas para saltar de canal en canal y un montón más de sorpresas que esperan tan sólo a los más hábiles, audaces y devora-todo del mundo de Og.

Un buen reto para insaciables buscadores de marcha.







Dale marcha a las neuronas

El nuevo cartucho de Acclaim es uno de esos juegos que puede hacerte pasar largas horas de diversión sin que te lleguen a importar jamás sus detalles técnicos. Tiene tanta marcha, movimiento y simpatía, que sólo después de bastantes partidas te darás cuenta de que la pantalla en la que juegas tiene un tamaño irrisorio, o de que los gráficos son demasiado simples y repetitivos. Dará igual. Sólo con el sentido del humor que rebosa, con los gestos súper graciosos de sus personajes y con el sonido provocador del que se vale, nos conformaremos. Lo demás son flecos que, incluso en la máquina recreativa original, iban y venían sin importar en lo más mínimo a los jugones que parábamos por allí.

Teniente Ripley















LAS PUNTUACIONES



Arcade

ACCLAIM.
Nº jugadores: 1 ó 2.
Nº Continuaciones: 3.
Nº de fases: Las justas.
Dificultad: La de indigestarse con tanto huevo.

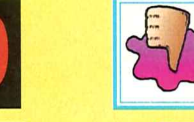




Es adictivo, simpático y tiene carácter. No lo podrás sacar de tu Nintendo.









La simpleza de los gráficos y lo repetitivo que resulta al final.





75

79

85

80











Es la Edad del Acero y la Tierra ha sido invadida. Un dirigible y una avioneta son las únicas armas con las que podemos defendernos...





BESTIAS DE ACERO

Steel Empire es otra de las joyas de Acclaim para Mega Drive. Tan sabroso, bien hecho y ocurrente como los Bart contra los Mutantes o Krusty contra las ratas. Pero radicalmente diferente. Es un mega, mega matamarcianos, con disparos, buenas naves y un desarrollo a prueba de cientos de partidas. La clase es la misma, son los argumentos los que cambian.

La historia de Steel Empire nace de las mismas entrañas del tiempo. La Tierra ha retrocedido miles de años y sus habitantes bucean entre las reliquias del acero, las naves espaciales y los cacharros de principios de los tiempos. Como nada cambia jamás, -se esté donde se esté y se piense lo que se piense-, el planeta ha sido invadido y destrozado por un grupo de Mad Max a los que llaman MotorHead. Sólo un pequeño grupo ha podido resistir a la invasión, los SilverHead. Bonitos los nombres, ¿eh?

La razón por la que los MotorHead no han podido hacérselo con los pobladores de tal vergel hay que buscarla en su poderío bélico. O lo que es lo mismo: un dirigible y una avioneta de metal, que, aunque a priori no parezca nada del otro mundo, la verdad ►





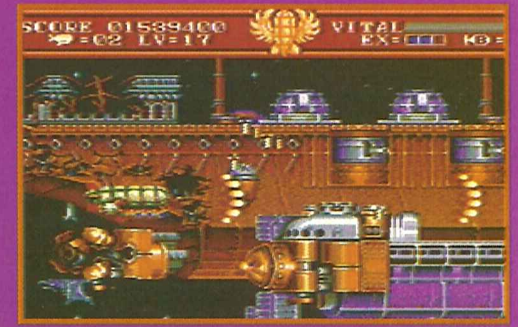


Steel Empire es un arcade atípico. Tiene enemigos fin de nivel por todas partes. Tantos, que parece que el juego se va a cabar en cualquier momento.











LO MÁS NUEVO





Para jugar a «Steel Empire» hace falta sangre fría, habilidad y buenos reflejos. Pero no en la dosis de otros juegos, sino hasta rozar el límite de lo imposible.





Lo mejor, al final

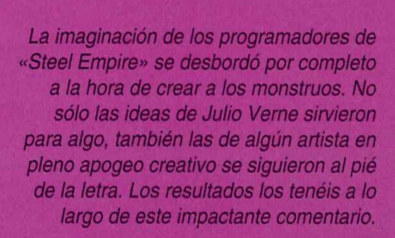
Para disfrutar a tope de un matanaves de esta calidad hay que saber aguantar hasta el final, resistir y dominar. La lucha que se entabla en los primeros niveles es sólo la mitad de espectacular y original que la que espera más adelante. Lo mismo que los decorados, ya de por sí espléndidos, el diseño de los monstruos -de una creatividad inédita- y la actividad -completamente monstruosa-.

Supongo, de todas formas, que tampoco hace falta tener excesiva paciencia. El principio es tan válido como el final y llena los ojos hasta las pestañas. Pero yo que tú, trataría de avanzar todo lo posible.

Giancarlo Vialli



Los decorados de este cartucho de Acclaim son uno de los puntos más espectaculares del programa. A lo largo de las fases que componen el juego, podréis deleitaros de una buena melodía de colores, gráficos, ideas y buenos diseños. Porque lo que véis al principio, no es ni la mitad de genial que lo que espera más adelante.



La imaginación de los programadores de «Steel Empire» se desbordó por completo a la hora de crear a los monstruos. No sólo las ideas de Julio Verne sirvieron para algo, también las de algún artista en pleno apogeo creativo se siguieron al pié de la letra. Los resultados los tenéis a lo largo de este impactante comentario.





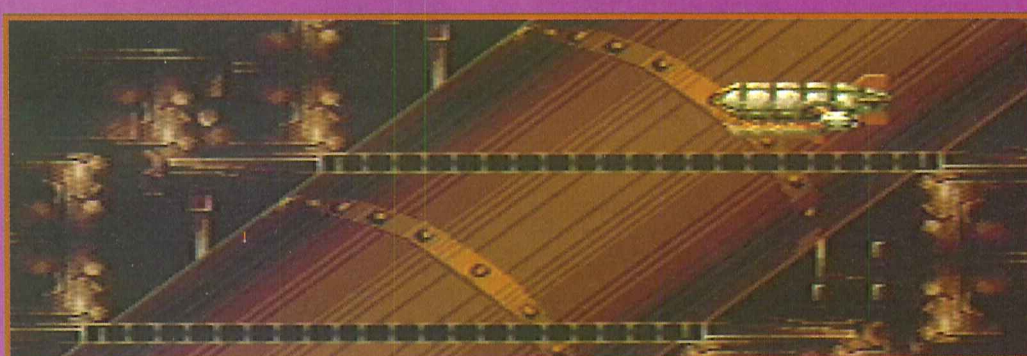














es que utilizándolos con habilidad y buenos modos, puede convertirse en un arsenal altamente peligroso. Y eso, tal y como están las cosas, es mucho más que suficiente.

No hacen falta más explicaciones. Tan sólo hay que elegir entre una de las dos naves disponibles y lanzarse a la batalla. Lo que espera fuera es de lo más original, creativo y bien realizado que hemos visto últimamente. Desde los prototipos enemigos a los decorados de la lucha, pasando por las criaturas dantescas que nos increpan. La vidilla la pones tú, que para eso eres el "prota".



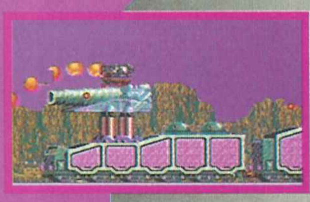
El dirigible es el arma más eficaz. Además de un movimiento fácil y sencillo, posee un armamento a tono con el poder de los enemigos que van apareciendo. La avioneta es más pequeña, fea y antipática. Pero tampoco está demasiado mal...





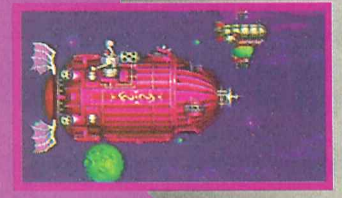
HOBBYCHORRADA: *Si llegáis a superar toda la cantidad de monstruos descomunales que aparecen en este juego, os regalamos varias copias firmadas por Yen del genial libro «Yo terminé Steel Empire», una de las joyas de la literatura consolera.*

Espectáculo Total









A diferencia de otros juegos en que las grandes máquinas ocupan siempre los lugares finales y llegar hasta ellas es tanto o más difícil que destruirlas, Steel Empire basa gran parte de su potencial en enormes engendros que aparecen en todo momento.

La mecánica tradicional de miles de bichitos mareantes pero de escaso poder de ataque no ha sido eliminada, pero sí reducida hasta límites espectaculares. No se ha perdido, sin embargo, un ápice de emoción, ni de dificultad. Al contrario. Acclaim -Flying Edge- inaugura así otro estilo de desarrollo que se ha visto apoyado por las genuinas máquinas made in Julio Verne, indescriptibles e inconmensurables.

LAS PUNTUACIONES

Acción

ACCLAI FLYING EDGE. Nº jugadores: 1.

Nº Continuaciones: A elegir

Nº de fases: 7.

Dificultad: Muchos monstruos, muchos.





91



80





90



El diseño de las naves y de los decorados. La historia y los protagonistas



La repetición de algunos monstruos y su pesadez a la hora de caer. La dificultad.

89







APOTEOSIS CIBERNÉTICA







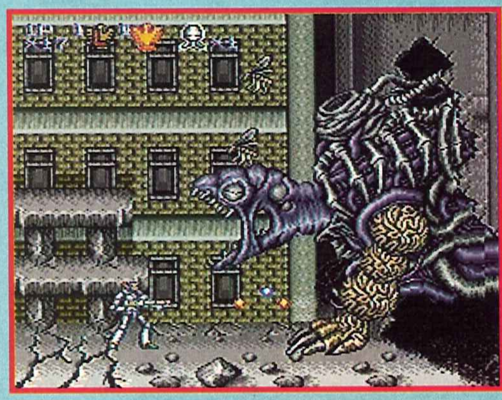
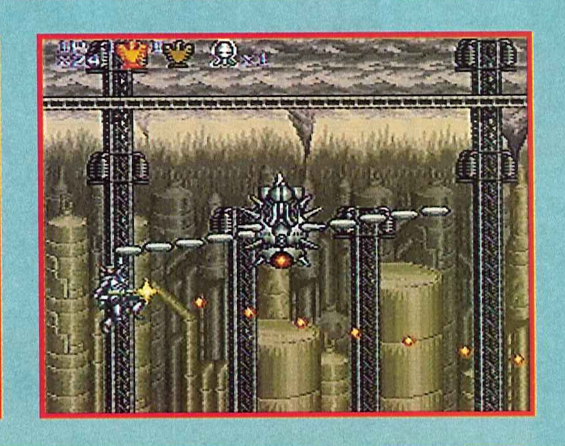
La poderosa Konami está completamente empeñada en demostrarnos que es una de las compañías más sobresalientes y espectaculares a la hora de realizar juegos para Super Nintendo. Después de los alucinantes Gradius 3 y Super Castlevania IV irrumpe con el esperado Super Probotector, que no es otro que la versión europea del Super Contra III, bautizado en su primera parte como Gryzor en las recreativas de nuestro viejo continente.

Una vez más todo parece indicar que la Super Nintendo va a trasladarnos a un mundo de fantasía, colores alucinantes, sonidos binaurales, rotaciones de antología, "zooms" variados y una jugabilidad, -para dos si queréis-, de esas que dejan huella. Pero no anticipemos acontecimientos y vayamos a la historia.

Nos encontramos en el año 2636, cien años después del tercer holocausto nuclear, y la humanidad se encuentra asediada y arrinconada por una gran potencia bélica extraterrestre. Todo parece ya perdido. Tan sólo unos días más y el planeta entero caerá bajo el yugo alienígena.

Pero en algún remoto lugar de la devastada tierra, todavía se mantiene la esperanza: la construcción de las series cibernéticas RD 008 y RC 011 de Probotectors ha llegado a su fin. Los androides más avanzados, poderosos e inteligentes, están listos para plantar cara al enemigo, por muy numeroso y superior que éste parezca.

Para afrontar la misión, los robots tendrán que recorrer seis grandísimos niveles, -cuatro horizontales y dos verticales- y enfrentarse a miles de enemigos de todos los tamaños, formas y colores, que saldrán constantemente a su paso. Para acabar con ellos cuentan con una poderosa ametralladora y otros tipos de devastadoras armas que irán consiguiendo en su camino. Todo ello les permitirá enfrentarse con garantías de éxito a la batalla más dura que jamás haya conocido la humanidad. ¿Estás dispuesto?...



A vista de pájaro

Una de las grandes innovaciones en esta nueva entrega de la saga Probotector es la perspectiva aérea que se utiliza en dos de sus fases, exactamente la segunda y la quinta. El desarrollo de estos niveles es totalmente diferente al resto y además de acabar con todos los enemigos que salgan por delante, nuestra misión será destruir varios puntos vitales del enemigo situados a lo largo de estas fases. Nada más empezar a jugar, tendremos que decidir en qué punto del mapa comenzar. Una vez hecho ésto, una rotación con "zoom" incluído nos situará en el punto elegido. El control de nuestro robot, sin embargo, va a ser muy parecido al de las fases horizontales: disparar, cambiar de arma, utilizar la bomba especial y el remolino devastador...

Además de todo ésto, se ha incluído la posibilidad de rotar la pantalla para desplazarnos por los laberínticos niveles de una forma más fácil. Mediante la pulsación de los botones L o R, según la dirección en que queramos desplazar la pantalla, rotaremos el mapeado del juego de una forma rápida, eficaz y totalmente espectacular. Otra de las novedades empleadas es la posibilidad de ver el mapa de la fase cuando pulsemos "Select". Así podremos guiarnos con más facilidad y nos costará menos encontrar los puntos vitales del enemigo.

Por otra parte, cuando nuestros robots sean destruídos,serán enviados a una sala donde lucharán con un enemigo de grandes dimensiones. En la fase dos, lucharemos contra una espectacular araña, que se acercará y alejará de nuestro campo visual de una forma totalmente alucinante. En la quinta, una especie de criatura azulada se encargará de ponernos las cosas difíciles con sus poderosos tentáculos y su endemoniada forma de girar.

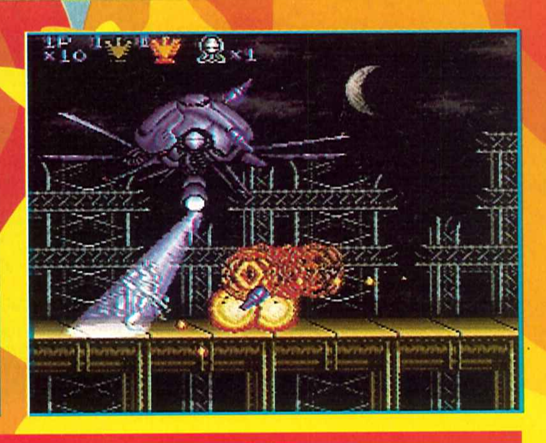
Si creéis haber visto todo en este tipo de juegos, esperad a cargar estas fases para quedaros totalmente alucinados y sin respiración.

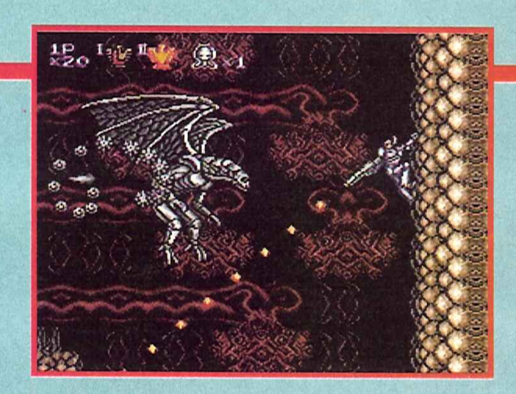


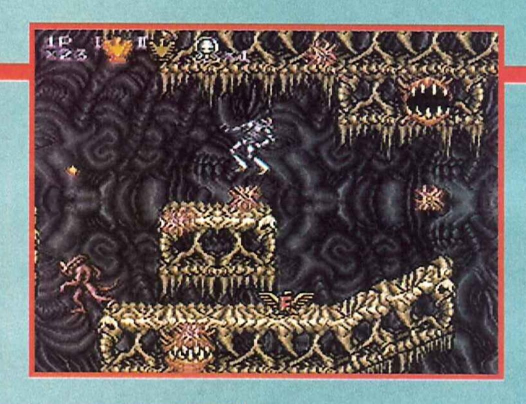












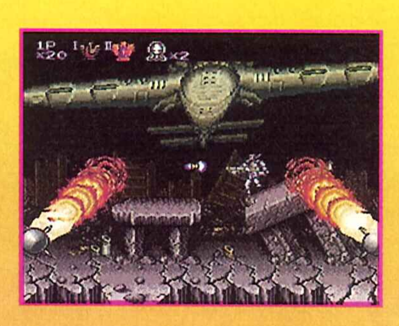
Espectacularidad viva

Konami, una de las especialistas en Super Nintendo, ha sabido dotar a cada uno de sus juegos de efectos especiales realmente increíbles. Recordad, por ejemplo, el túnel giratorio y las lámparas de Castlevania IV... Un auténtico despliegue gráfico y sonoro está incluído en cada cartucho de la prestigiosa e infalible compañía japonesa, y por supuesto, Super Probotector no podía ser menos.

Los gráficos te meterán de lleno en un ambiente gris, devastado y regido por los perversos aliens del demonio Gappa, y una melodiosa, rítmica y súper absorbente banda sonora te introducirá aún más en este gran arcade plagado de sorprendentes efectos especiales.

La primera gran sorpresa surgirá cuando veas a un avión atravesando la pantalla y aterrizando en tu habitación. Poco después tendrás el placer de luchar contra una tortuga mutante de alucinantes movimientos. En la segunda fase observarás unas rotaciones y acercamientos gloriosos que, al igual que el avión, se meterá en tu propio cerebro y bajará de nuevo hasta la pantalla poniéndote la carne de una auténtica gallina.

En la fase de las motos, podrás observar más planos de scroll que en ningún otro juego jamás creado, sprites de gigantescas proporciones, una trituradora espacial de mortales efectos... todo ello realizado con una esquisitez técnica increíble e impecable. Y si todavía te quedan fuerzas... ¡espera a ver al propio Gappa, el enemigo final!.







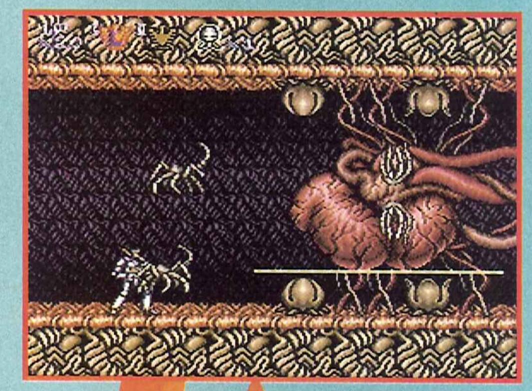


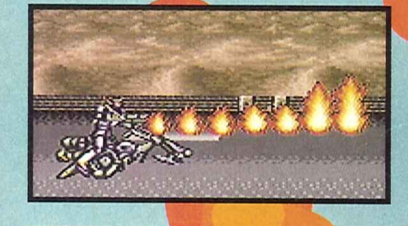




Super Probotector, o lo que es lo mismo, el espectáculo arrasador, la acción total, el colorido sin paliativos y el sonido más brillante, han llegado a la Super Nintendo. ¡Enhorabuena a todos los fanáticos de los buenos videojuegos!

Sería estúpido tratar de resumir en unas cuantas líneas la cantidad y calidad de los enemigos a los que tendremos que enfrentarnos en este increíble juego de la súper Konami. Lo único que podemos hacer es mostraros algunas pantallas para que vosotros saquéis vuestras propias conclusiones...







Impresionante y explosivo

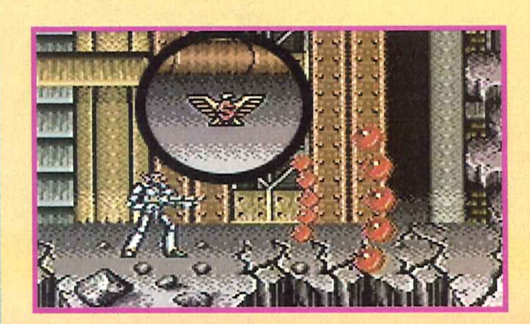
Jugar al Super Probotector de Konami es como meterte de lleno en un explosión nuclear de espectaculares gráficos, alucinantes efectos sonoros y jugabilidad suprema. Las fases horizontales pondrán a prueba tus reflejos arcadianos a la hora de saltar, esquivar y derrotar a miles de enemigos y guardianes de portentoso tamaño, mientras que en las fases verticales, las excelencias técnicas de la máquina saldrán a relucir, y vuestro sentido del equilibrio será puesto en duda gracias a unas rotaciones y acercamientos que situarán al enemigo delante de vuestras propias narices.

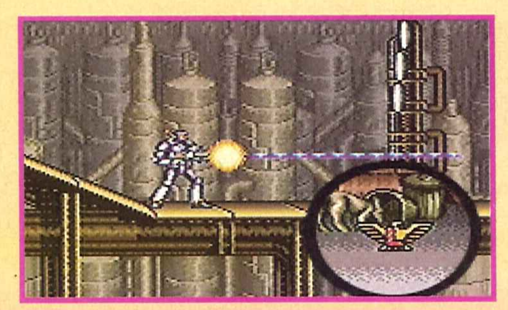
Adicción y espectacularidad se unen una vez más bajo el sello Konami para crear uno de los mejores y más sobresalientes cartuchos de la década. ¡Enhorabuena!.

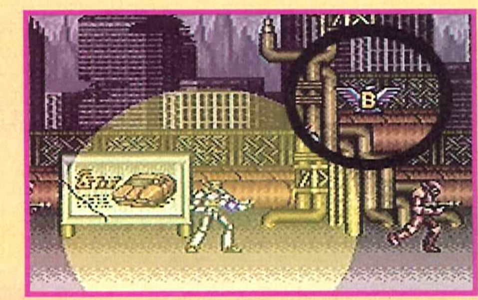
The "Elf"

Armas de robot

• ***Disparo múltiple (S):*** *arma poderosa y con un radio de acción realmente amplio. Recomendada para todo tipo de situaciones.*
• ***Misiles sonoros (C):*** *estos rápidos ingenios balísticos destrozarán a todo lo que se ponga por delante de nosotros.*
• ***Homing Missiles (H):*** *son tan potentes y efectivos como los anteriores pero tienen la facultad de ir directos al enemigo.*
• ***Lanzallamas (F):*** *un chorro gigantesco de fuego abrasará a cualquier alienígena que se interponga en nuestro camino por muy metálico que sea.*
• ***Láser (L):*** *este láser tiene un reducido campo de acción, pero su efecto destructor es enorme.*
• ***Bomba de Potasio (B):*** *utilízalas en los momentos apurados y frente a los grandes enemigos, ¡pero cuidado, porque son limitadas!*









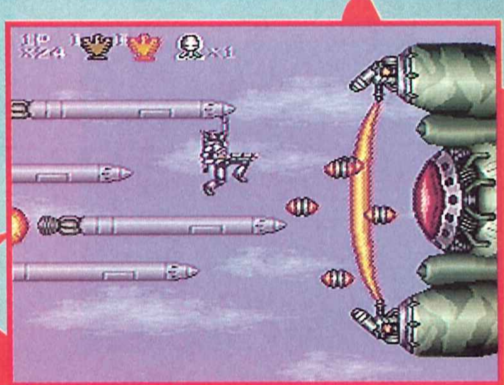






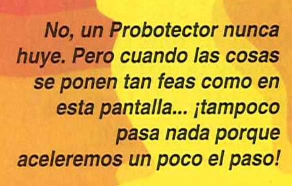








Prácticamente no hay nada que nuestros Probotectors no puedan hacer. Y si no os lo creéis, mirad a uno de nuestros amigos en plena acción... ¡demasié!





No, un Probotector nunca huye. Pero cuando las cosas se ponen tan feas como en esta pantalla... ¡tampoco pasa nada porque aceleremos un poco el paso!

LAS PUNTUACIONES



Arcade

KONAMI
Nº jugadores: 1 y 2
Dificultad: Toda la que se merece.
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 6



90



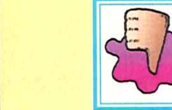
93



95



Pueden jugar dos.
Banda sonora de película.
Apóteósico...
Increíble...





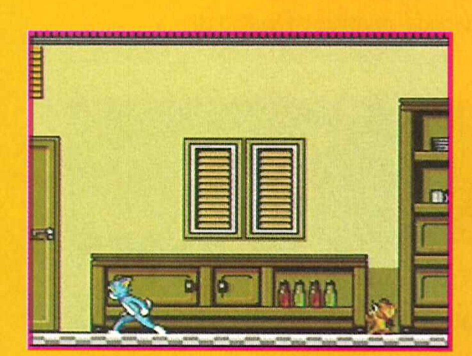
¿Por qué se llama Super Probotector y no Super Contra II?

94



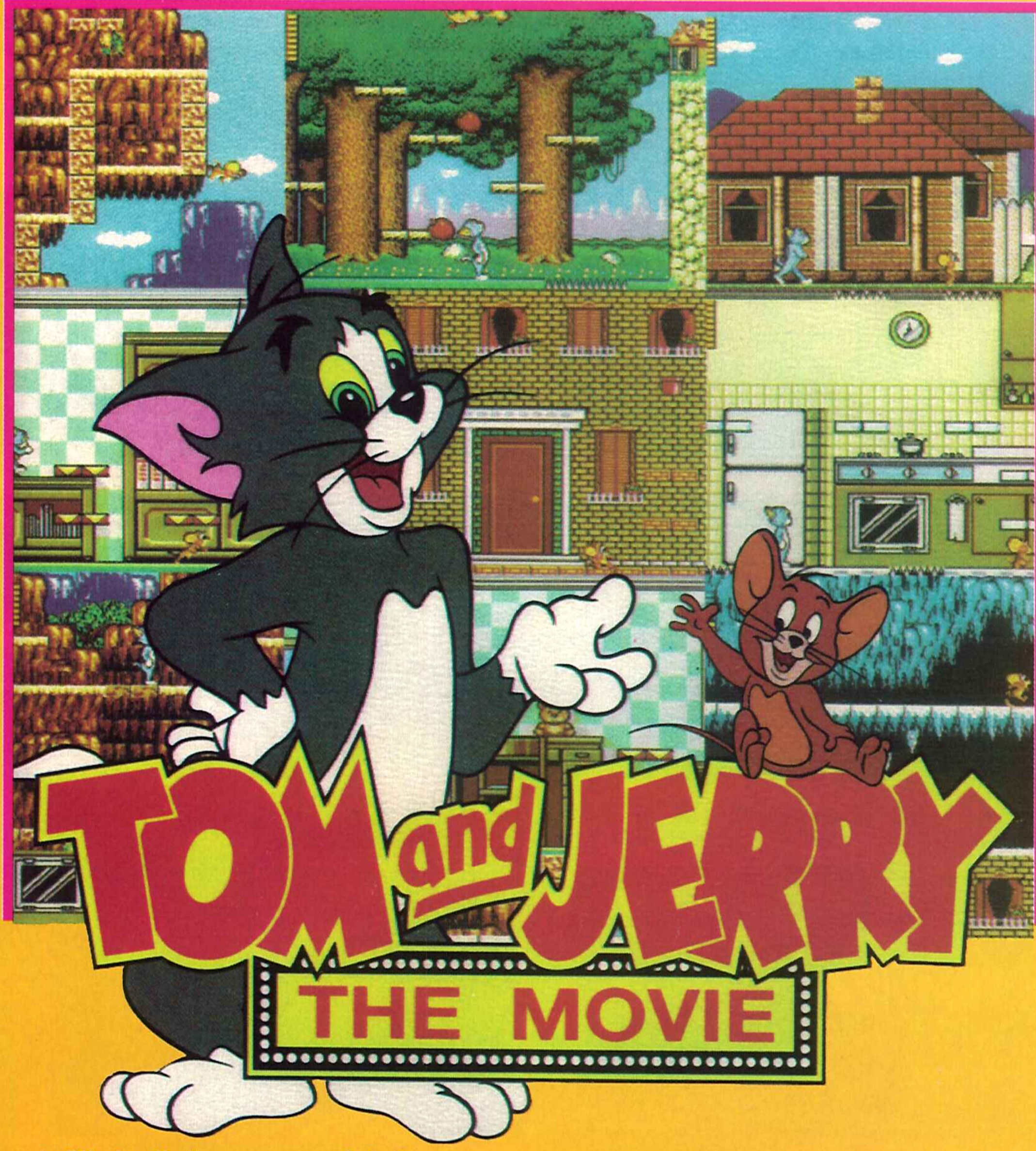












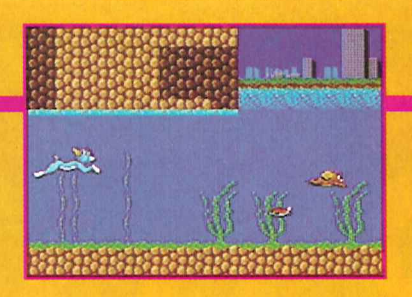
Directamente desde las tierras de Dibulandia llegan a las pantallas de Consolandia dos insignes personajes: Tom y Jerry. Un buen par de elementos que para los poco iniciados o simplemente olvidadizos pasamos a describir. Tom es un pobre gato (no confundirlo con un lindo gatito, ese es otro) al que Jerry atormenta constantemente y cuya lucha con el ratón iba más allá de cualquier guerra común. Jerry es un juguetón roedor comequesos que lo único que pretende en la vida, además de divertirse, es abastacerse de manjares de la nevera de los amos de Tom. Y reirse de éste siempre que pueda.

Como todos sabréis, ya sea por vuestras experiencias televisivas o ya por la charla educativa anterior, estos dos divertidos dibus se llevan como el más malhumorado de los perros y el más cabreado de los gatos, aunque, para ser más exactos, habría que decir como el peor de los gatos y el más salado de los ratones.' Y, claro, ¿qué ocurre cuando juntas en una misma historia a un gato y a un ratón?. Exactamente lo que aparecerá en vuestras pantallas al introducir este cartucho en la Master System: una gato corriendo detrás de un ratón en una divertida y loca persecución. Lógico, ¿verdad?. Pues espera a oir al resto, porque la aventura es minina.

Adoptarás el papel de Tom, y como ya hemos dicho, tu misión será cazar a Jerry. Pero mientras que Tom (osea tú) sólo contará con sus patas y su astucia felina, el ratón dispondrá de unas minas que dejarán a Tom literalmente quemado. Además, por aquello de ponerte las cosas más difíciles, hay una serie de peligros que rodean al gato, como macetas, agua o platos que harán lo imposible por destrozarte. Pero, por si esto fuera poco, Jerry también tendrá la ayuda de otros congéneres del reino animal como los peces, las ranas y otras criaturas que se han aliado al ratón objeto de tu captura, para evitar que tu tarea sea coser y cantar (¿por qué siempre la gente se aliará con los más débiles?).

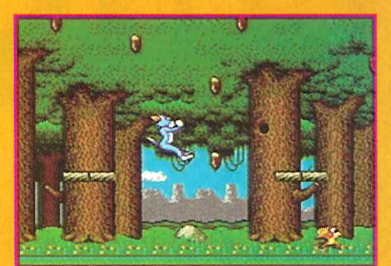
Así que ya sabes, afílate las garras y los colmillos, peínate los bigotes y prepárate para una frenética persecución a lo largo de seis zonas repletas de peligros. Objetivo: el ratón miserable.

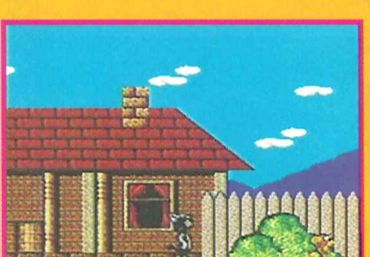






PERSECUCIONES FELINAS



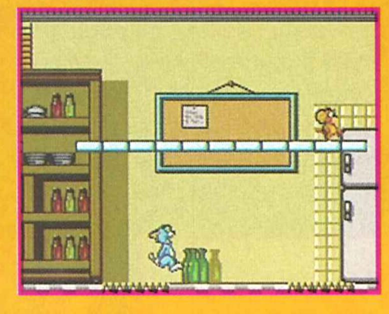

Que no te la den con queso

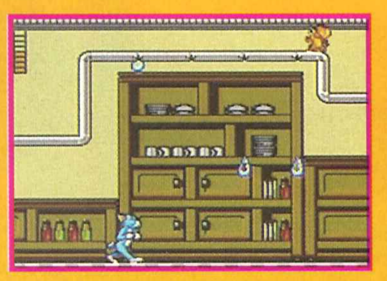
Queda claro. El único que realmente le da al queso en este juego es Jerry. Podéis estar tranquilos, que Sega no quiere dársela a nadie. Ni con queso, ni sin él. Probad, de todas formas, a «oler» el panorama. No será para «gourmets», pero los platos parecen exquisitos. Unas buenas animaciones, muy a lo «Prince Of Persia», gráficos dibus y dibus gráficos, y una historia divertida y original que, aunque no vaya a salvar al mundo, por lo menos te hará pasar un rato simpático. Igual, igual que en la tele.

El consolero engatusado





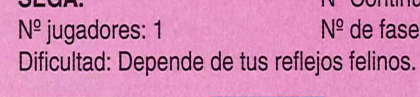




LAS PUNTUACIONES


Plataformas

SEGA.
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 7
Nº de fases: 6
Dificultad: Depende de tus reflejos felinos.








84

81

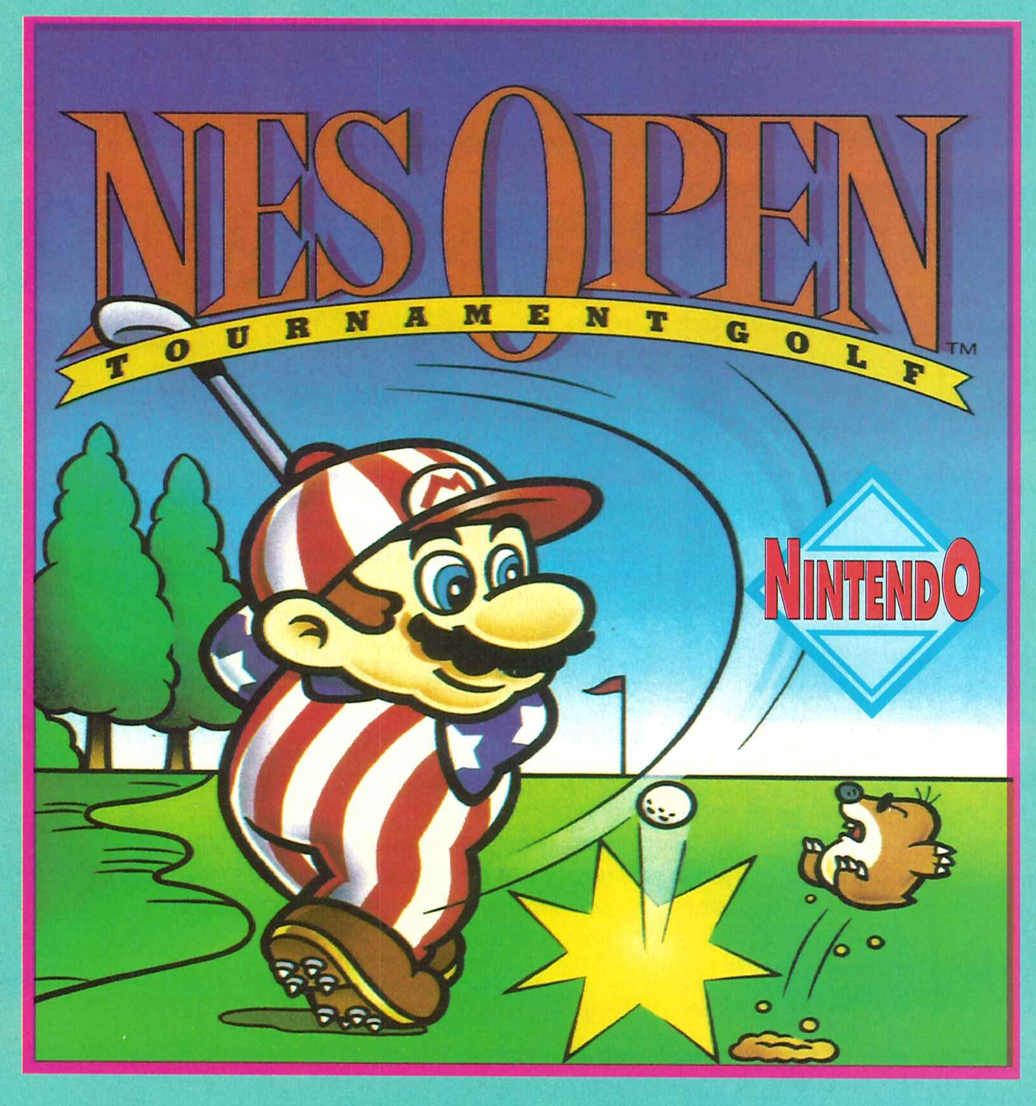
80


Las animaciones, los gráficos y los detalles de humor.


A veces el control de Tom se hace un pelín antipático.

82





GOLFEANDO CON MARIO

Si estás un poco cansado de pegarte por ahí con todo tipo de bichos y malvados, aquí tienes esta magnífica oportunidad de practicar un deporte tranquilito en compañía de tu bigotudo amigo Mario.

Con «Nes Open» participarás en un torneo de golf que consta de numerosos recorridos localizados en distintos países y que, además, te ofrece la nada despreciable posibilidad de ganarte un buen puñado de dólares si demuestras que eres capaz de situarte en una buena posición en el ranking de golfistas profesionales.

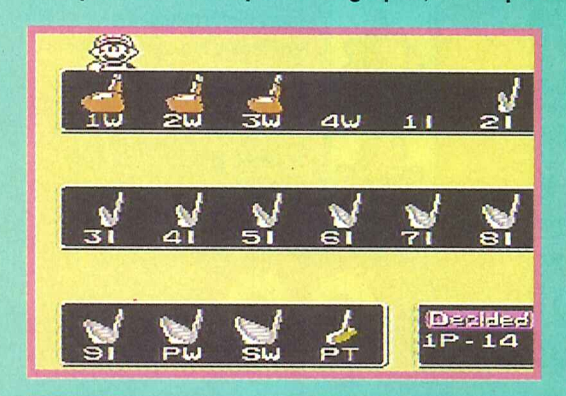
Pero vayamos al grano, o mejor dicho, al hoyo, y veamos qué es lo que tenemos que hacer en este NES Golf. Para comenzar te diremos que al comenzar a participar en este torneo, tendrás que elegir entre dos tipos de competición.

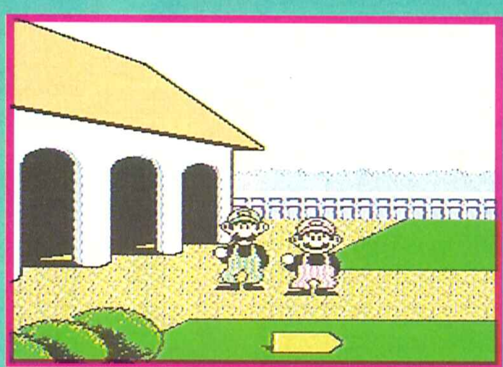
La primera es la opción de golpes, en la que el ganador se decide por el número total de golpes efectuados para completar el total de los 18 hoyos. La segunda es la opción de partida, resultando vencedor el jugador que haga menos golpes en cada hoyo. El que gane más hoyos, ganará la competición.

Otra interesante opción es que puedes jugar tú solo o contra otro amigo. Si juegas solo eligirás a tus contrarios según sea tu nivel de habilidad, desde Luigi que es un principiante hasta el profesionalísimo Billy. (Participa contra ellos en el concurso del golpe más largo y si les ganas te embolsarás algún dinerillo...)

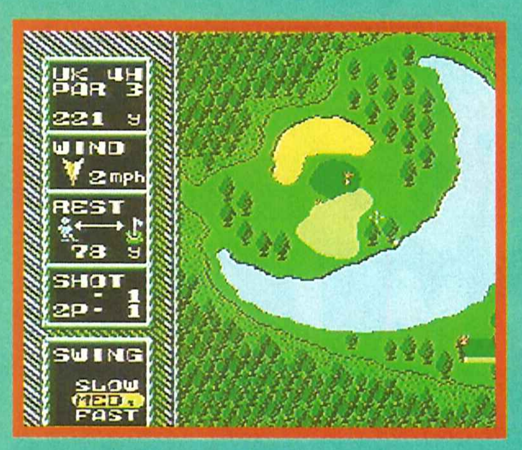
En fin, consolega, disponte a sortear bosques, saltar lagunas y evitar bunquers. ¡Ah, y no te olvides de afinar al máximo tu puntería y de templar bien tus nervios de acero!

Si todo sale como esperamos, seguro que al terminar los 18 hoyos tu tarjeta refleja una buena clasificación. Subirás en el ranking y además, habrás pasado un rato de lo más entretenido.











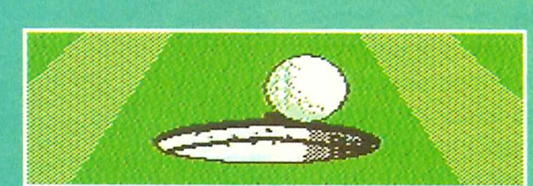


Mario es una excusa. Pero no nos importa, al contario. Si tenemos un sensacional juego de golf en el que, encima, controlamos a Mario... ¿qué más podemos pedir?

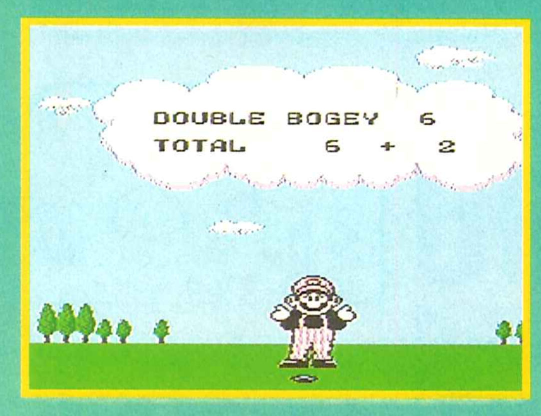
Un día soleado, la compañía de Mario, un apasionante encuentro de golf... todo es perfecto para sentarse frente a este NES Open.

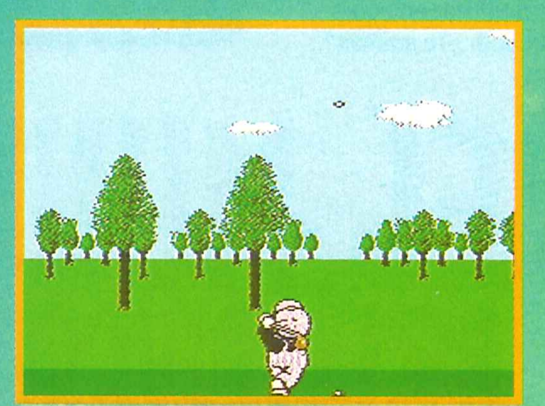
Vistas aéreas de los hoyos, tablas de puntuaciones, variados menús de opciones.. ¡la verdad es que no le falta detalle a este juegazo!

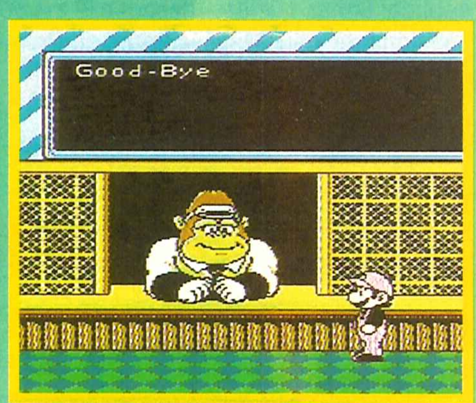












Swing con viento a favor

Encontrarse con un juego de golf plagadito de posibilidades y variaciones técnicas y descubrir que es sencillo de manejar y fácil de entender, es darse de manos con una sorpresa más que agradable.

Con unos gráficos simpáticos y aptos para todos los públicos, este juego nos introduce de una manera amena y secilla en el mundillo del golfeo sin que suponga un trauma no entender de palos o de puttings, pero dándonos la oportunidad de aprender ambas cosas para lograr con total naturalidad asestar auténticos golpes de maestro.

Un juego divertido donde prima la jugabilidad por encima de todo,

Teniente Ripley

LAS PUNTUACIONES



Deportivo

NINTENDO
Nº jugadores: 1 ó 2.
Nº Continuaciones: suficientes
Nº de fases: 18 hoyos.
Dificultad: Depende de la dirección del viento.


80


75

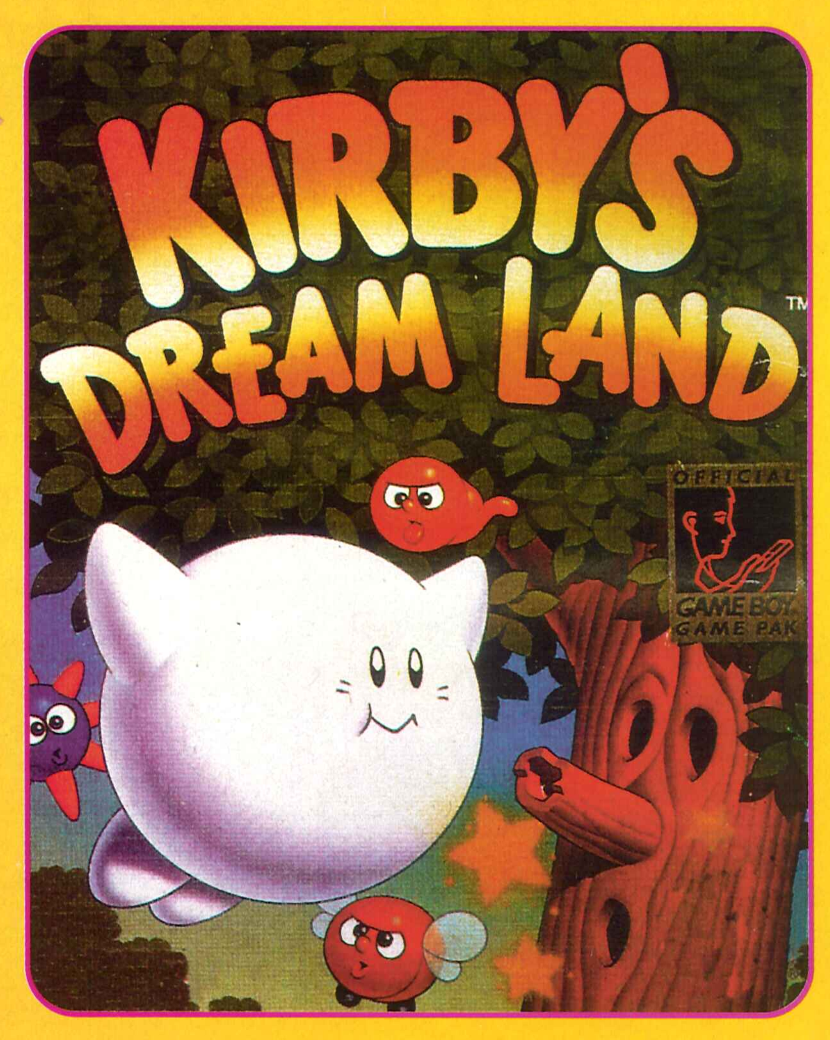

85


La facilidad de manejo.


Quer la bola no entre...

80





Muy lejos de nosotros, a millones de años luz, existe un planeta llamado Dream Land.

Este lejano lujar está habitado por unos seres súper simpáticos que viven felices en su mundo sin contaminación, ruidos ni delincuencia.

Pero, como siempre, tiene que aparecer un ser maquiavélico que se encargue de acabar con la felicidad de los inocentes. En esta ocasión dicho ser no es otro que el Rey Dedede, quien ha decidido robar toda la comida de Dream Land y llevarse consigo el más precioso tesoro de los habitantes de este planeta: las Estrellas Relucientes, objetos con los que nuestros amigos se pasan jugando todo el día sin parar.

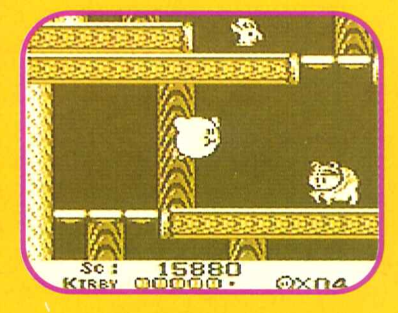
Afortunadamente, en toda historia también hay un héroe, y, cuando ya todo parecía perdido, Kirby -un chico con mucha marcha y aún más valentía-, hizo su aparición.

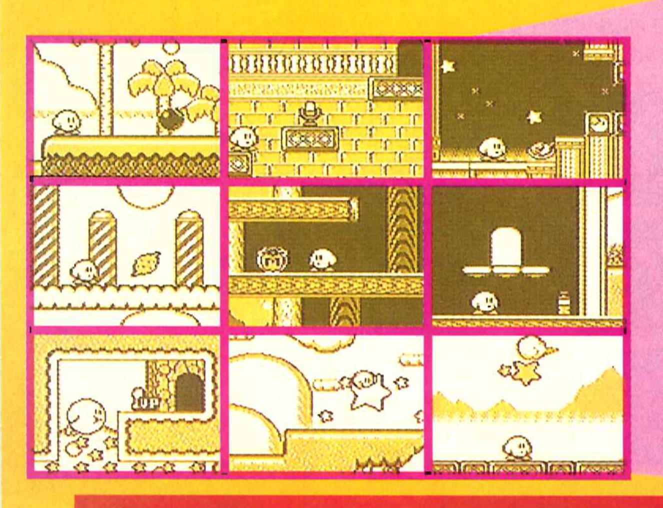
Pero su misión no va a resultarle nada fácil, pues a lo largo de su camino se encontrará con innumerables bichejos asquerosos que trabajan bajo las órdenes del Rey Dedede. Por suerte, para combatir a estos temibles enemigos Kirtby cuenta con dos poderosas armas: su enorme apetito y su súper huracanado soplido, armas que está deseoso le ayudes a utilizar en esta apasionante y divertida aventura en Dream Land. ¿Te animas?

EL MUNDO DE LA DIVERSION



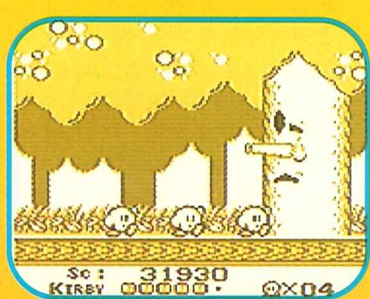


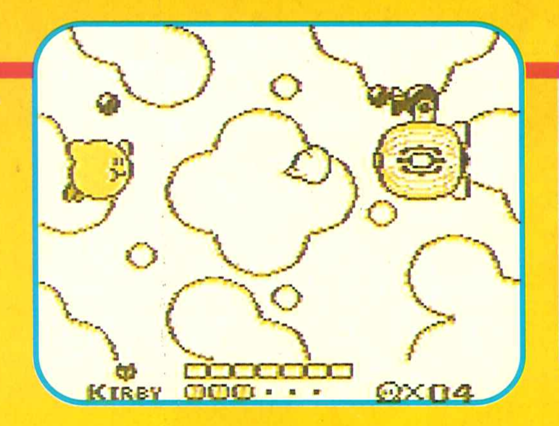


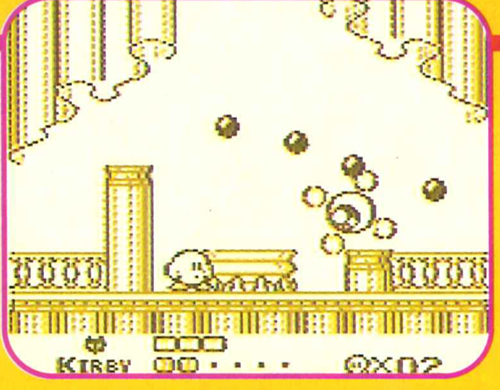


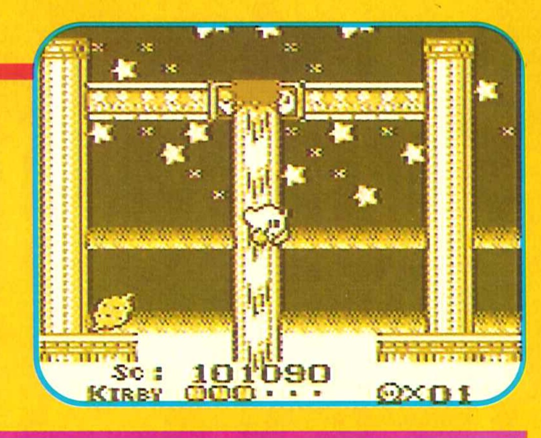
Ayuditas para Kirby

Piruleta: *te otorgará inmunidad durante un tiempo.*
Bomba: *si la lanzas a un enemigo, le destruirás.*
Micrófono: *los enemigos literalmente "se morirán" de risa al oirte cantar.*
Comida picante: *podrás lanzar bolas de fuego.*
Hoja de menta: *te permitirán lanzar bolitas de aire.*
Comida mágica: *restaurará al instante toda tu energía.*
Poción mágica: *recuperarás dos porciones de energía.*
Vida extra: *te concederá... ¡una vida extra!*
Estrella de tiempo: *viajarás a lugares lejanos.*
Estrellas relucientes: *aparecerán al destruir a cada enemigo fin de fase.*









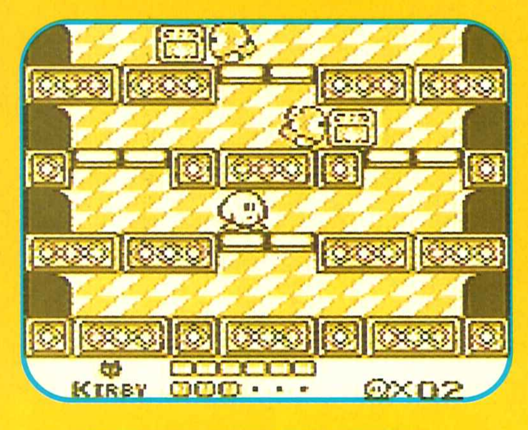
Hay veces en las que sobran los comentarios. Pero tenemos que decirlo: los gráficos de Kirby son de lo más simpático y divertido que hemos visto nunca en una Game Boy. Ya está.

Diversión y simpatía

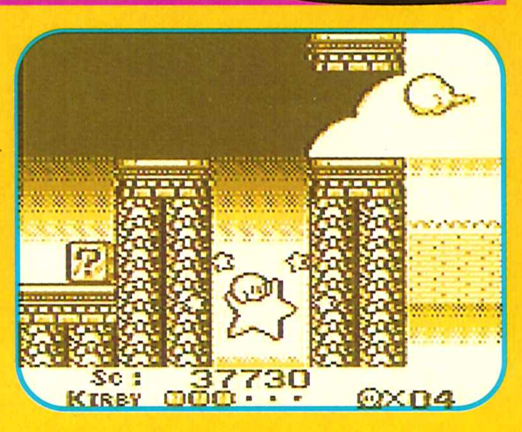
Bajo el nombre de Kirby's Dream Land se esconde un juego muy divertido y, sobre todo, simpático. En este cartucho todo te hace esbozar una sonrisa: los enemigos, la forma de acabar con ellos, las animaciones al inicio de cada fase, el baile con el que Kirby nos demostrará su alegría al finalizar cada nivel...

Pero, ¿qué sería de todo esto si la calidad técnica del juego no estuviese a la altura?. Pues no lo sabemos, porque en este caso, lo está. El sonido, muy bien y los gráficos, perfectos, lo que convierte a Dream Land en un mundo de ensueño en el que vosotros, humanoides terrestres fanáticos de la diversión, disfrutaréis a tope dentro de la piel de Kirby.

Patax





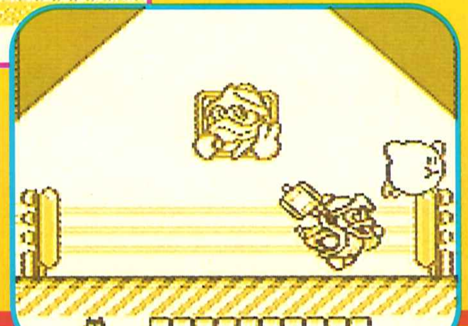


A nuestra izquierda podemos observar a nuestro simpático protagonista que, montado en una estrella del tiempo, se acerca a uno de los malvados jefes del Rey Dedede, dispuesto a acabar con él y poder seguir avanzando en su heroica misión.





Ya has pasado por muchos peligros y escollos, logrando salir de todos ellos con vida. Pero ahora queda lo más difícil: el Rey Dedede. En la imagen podemos ver cómo el malvado personaje intenta golpearnos en el coco con su enorme mazo.



LAS PUNTUACIONES

Arcade

HAL LABORATORY
Nº jugadores: 1
Dificultad: Depende del hambre que tengas.
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 5





La jugabilidad, la simpatía..., todo.







Que no existan pilas infinitas.





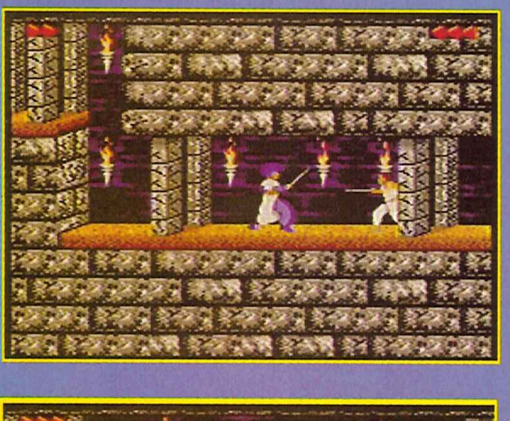
88

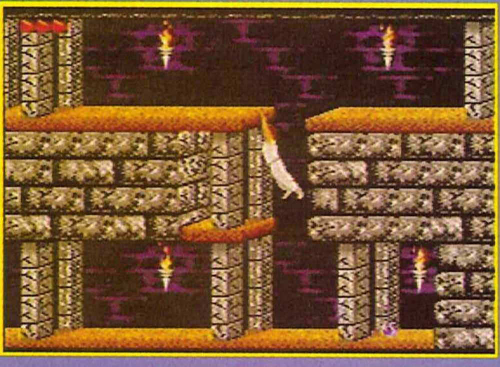
LO MÁS NUEVO

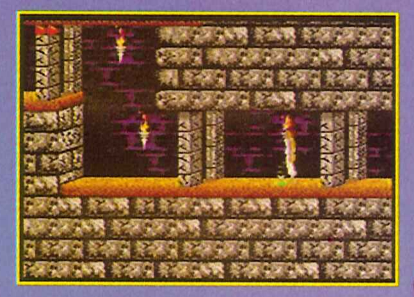
PRINCE of PERSIA

Os vamos a contar una bonita historia que sucedió allende los mares durante el tiempo de las Cruzadas. Abrid bien los ojos, porque es de lo más tierna. «*Resultóse que un Gran Visir retenía entre sus fastuosas habitaciones a la sin par Princesa de Persia. Su objetivo era lograr que se rindiera a sus pies y aceptara ser su esposa. La princesa declinaba su oferta, sabiéndose enamorada de un apuesto muchacho con el que se citaba a escondidas. El Gran Visir, harto ya de esperar una respuesta afirmativa, lanzó un terrible maleficio que anuló la resistencia mental de la princesa a convertirse en su mujer... Para que se cumpliera el maleficio, las fuerzas del averno necesitaban tiempo. Una hora nada más, y el amor de los dos jóvenes se habría perdido para siempre. Pero escuchad: un siervo infiel anuncia al joven pretendiente los planes del Gran Visir. Es la última esperanza.*»

¿Qué?, ¿a punto de soltar la lágrima?. Pues bien, poned vuestro nombre a ese joven, lanzaos a recorrer las truculentas estancias del castillo y rescatad a la princesa en menos de sesenta minutos. Os esperan doce niveles plagaditos de dificultades, trampas y lugares aparentemente inaccesibles. Pero todo merecerá la pena si obtenéis por respuesta el amor de la joven... y el título de Príncipe de Persia. Sólo contáis con una fiel espada, valor y el movimiento más perfecto que se ha visto en una consola. ¿Os atrevéis?...







Pie de foto pie de foto pie de foto Pie de foto pie de foto pie de foto Pie de foto pie

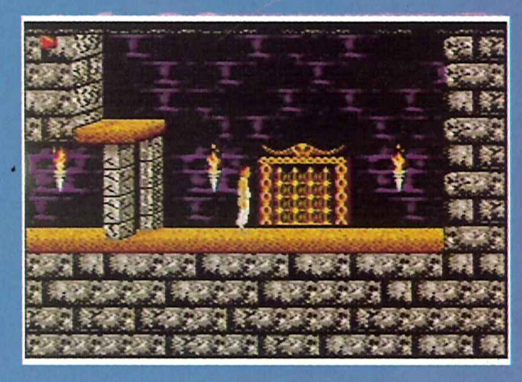


Encanto oriental

«Prince Of Persia» de Game Gear sigue conservando el carácter inigualable que le aupó a los primeros puestos de venta cuando apareció en sus versiones de ordenador.

GAME GEAR



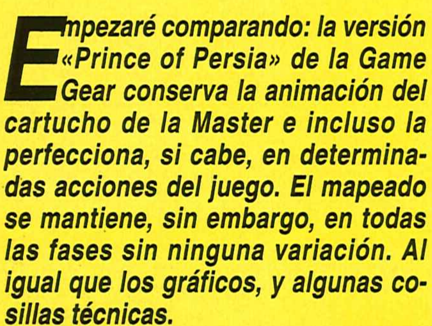
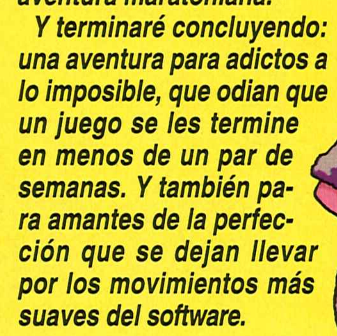

Muchos contrastes

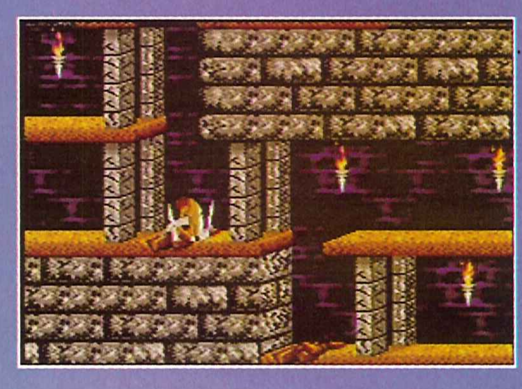
Empezaré comparando: la versión «Prince of Persia» de la Game Gear conserva la animación del cartucho de la Master e incluso la perfecciona, si cabe, en determinadas acciones del juego. El mapeado se mantiene, sin embargo, en todas las fases sin ninguna variación. Al igual que los gráficos, y algunas cosillas técnicas.

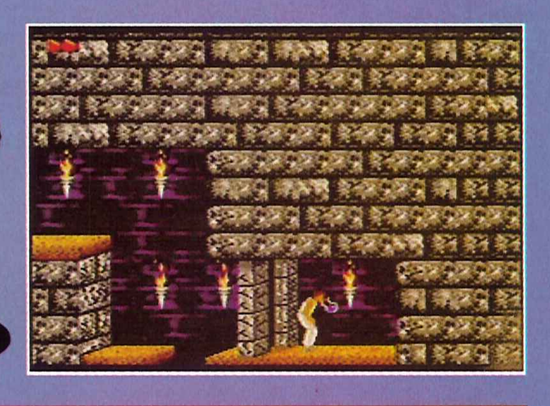
Seguiré con mi opinión: Creo que el Príncipe de Persia es un cartucho algo monótono y repetitivo cuya dificultad puede llegar a exasperarte. Menos mal que, pese a todo, existen los passwords, que son los únicos capaces de hacer interminable una aventura maratoniana.

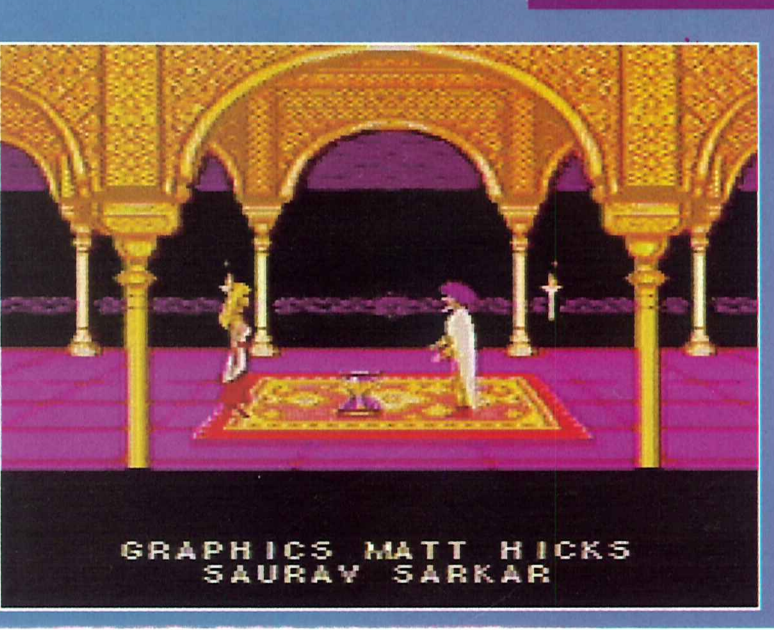
Y terminaré concluyendo: una aventura para adictos a lo imposible, que odian que un juego se les termine en menos de un par de semanas. Y también para amantes de la perfección que se dejan llevar por los movimientos más suaves del software.

Pepo Scope







LAS PUNTUACIONES

Aventura

DOMARK-TENGEN
Nº jugadores: 1
Dificultad: En algunos momentos, excesiva.
Nº Continuaciones: Password
Nº de fases: 12


85


El dinamismo del personaje es sencillamente genial.


80

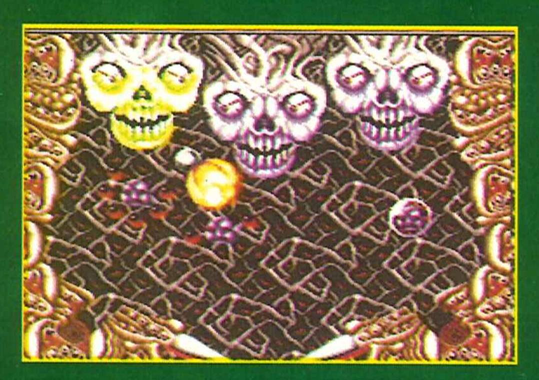

Perder la paciencia y arrojar tu Game Gear por la ventana.


75

80

VIAJE A LA CÁMARA DE LOS HORRORES

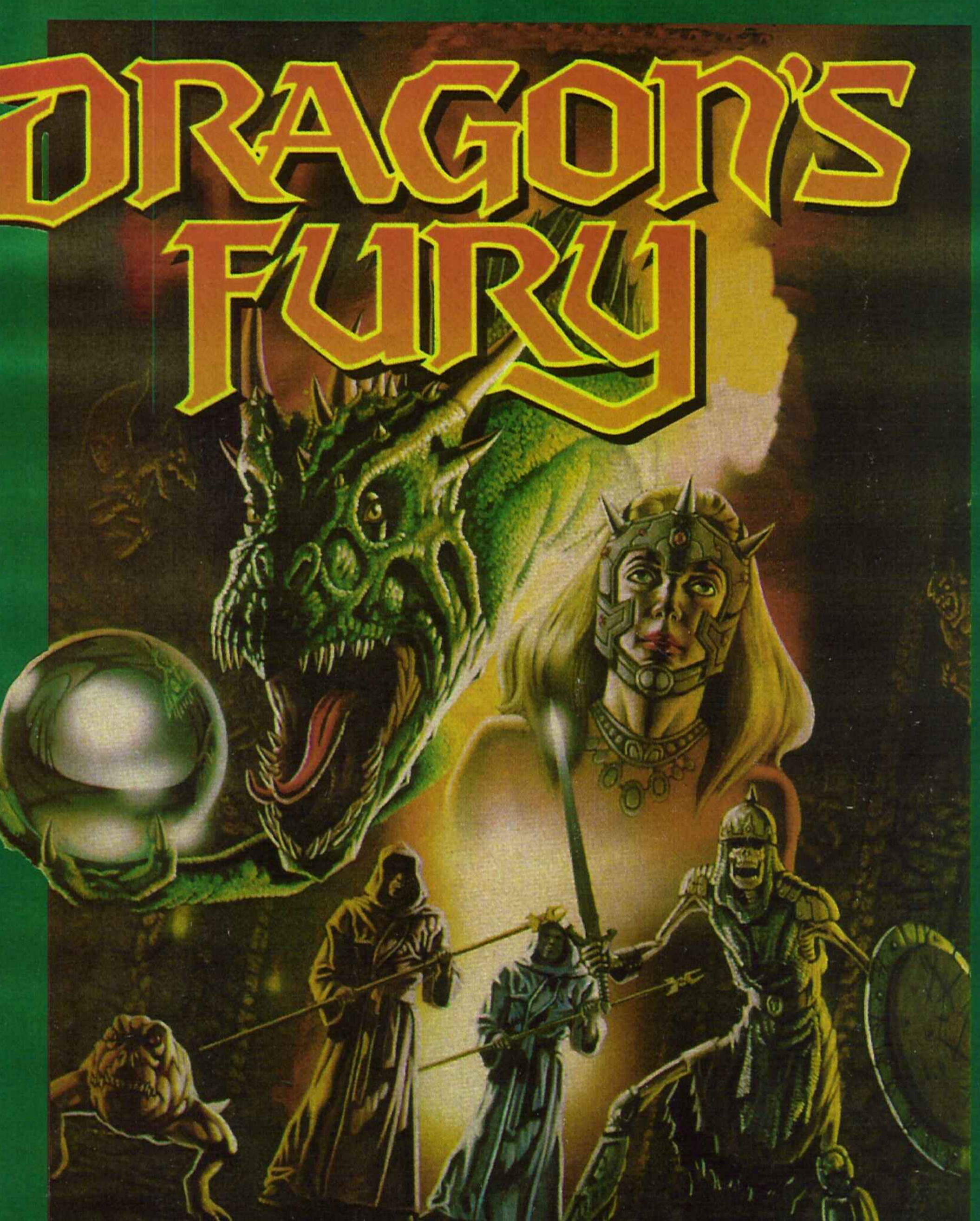








Horror, terror y pavor. Esas tres palabras, junto a dinamismo, espectáculo y jugabilidad, resumen perfectamente las características de un juego que además es agradable, atractivo y original.







«Dragons Fury» es la versión para Sega de aquel «Devil Crush» para TurboGrafx que no hace mucho comentamos. Una gran versión, sin duda.



Mejor que en los recreativos

La única condición para disfrutar con «Dragon's Fury» es que te gusten los juegos de pinball. Cubierto este requisito todo lo demás vendrá solo. Pero no porque sí, sino más bien ayudado por una serie de factores que contribuirán, seguro, a que no sea el argumento lo único llamativo de este genial cartucho.

Entre estos factores incluiría el trepidante ritmo de la bola y la contínua evolución de los escenarios, el baile frenético de los «flippers» y la esfera juguetona, los coloristas gráficos, y los movimientos diabólicos de los enormes monstruos que desfilan por la pantalla.

Teniente Ripley



Coordina el movimiento de tus «flippers» y no pierdas de vista la bola, porque puede aparecer en cualquier momento un ogro que te haga perder la partida.



Gráficos espectaculares, acción trepidante, monstruos infernales.... Todo un mundo de magia y fantasía creado para que el juego del pinball se convierta en una aventura extraordinaria y sorprendente, plagada de pasajes secretos, calavéricas carcajadas y todo tipo de elementos arcanos.

Penetrar en mundos mágicos y perversos, enfrentarte cara a cara con magos, dragones y muertos vivientes, y sentir toda la vibración del pinball en un juego plagado de pasadizos, trampas y entradas secretas, son cosas que «Dragon´s Fury», la versión Sega 16 bits del clásico «Devil Crush» de TurboGrafx, te pone al alcance de la mano. Atractivas posibilidades, ¿verdad?. Pues sigue leyendo, porque todavía no sabes lo que este super pinball es capaz de ofrecerte.

Para empezar, el juego de Tengen no es un pinball normal. Además de que no tendrás que jugar de pie -una buena ventaja-, ni en unos ruidosos «billares», la furia del dragón te brindará la posibilidad de poner en marcha misteriosos engranajes y descubrir ocultos mundos. Prueba a golpear la bola y hazte con los mandos. Sin piedad. Ten en cuenta que cualquier criatura infernal que se ponga al alcance de tu esfera puede abrirte un camino directo al siguiente reto,



Todas las fases de bonus



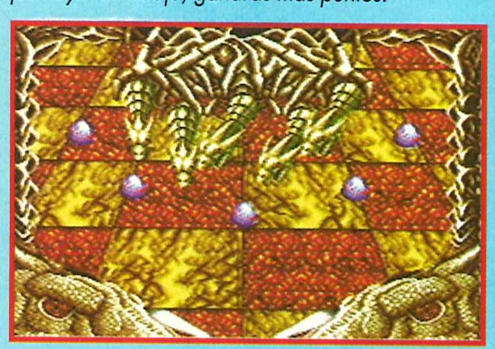
***La Bestia**: Para cargarte al demonio malvado lo único que tienes que hacer es darle en la cabeza al extraño brujo que entra y sale contínuamente de sus extrañas fauces. Si introduces la bola en los ojos de los rostros que hay más abajo, ganarás más puntos.*



***La sala**: En esta pantalla no debes perder de vista a los monjes de fuego que salen de las misteriosas puertas. Procura por todos los medios eliminarlos antes de que se te escapen. Que igual hasta se reproducen...*



***El Misterio**: Tétricas calaveras y extraños duendes hacen de esta fase la más terrorífica de todas. Una buena táctica es golpear sin piedad a todo lo que se mueva y esperar a que caigan los puntos.*



***El Puzzle**: Te encuentras en la más espectacular de todas las fases de puntos, aunque también la más sencilla de concluir. Fíjate un poco. Esos fogosos dragones no son tan fieros como los pintan.*



***Con el Diablo**: Esta es, sin duda, la pantalla más sencilla que te vas a encontrar en el juego. Pero no te fíes. Estos fantasmagóricos murciélagos te complicarán la vida lo indecible. Paciencia.*



***El Dinamismo**: Una fase de reflejos en la que la bola alcanza límites frenéticos. Bastará con controlar los movimientos, tener paciencia y actuar con mucha frialdad. Recuerda: no hay enemigo malo.*

y que en cualquier rincón se puede esconder la entrada a unas sorprendentes salas de bonus -seis en total- con personalidad, estilo y dificultad propios -más pistas en el recuadro-.

Los protagonistas de «Dragons Fury» poseen un estilo muy peculiar. Son tétricos seres que se pasean a lo largo y ancho de la pantalla y fuera del alcance de tus «flippers», con una misión bien clarita: entorpecer el paso de la bola desviándola hacia los puntos más peliagudos y conflictivos. Puedes intentar salvar la esfera de cromo "golpendo" el pinball, pero no te esmeres demasiado si no quieres que una falta inoportuna acabe con tus aspiraciones. ¿Más protagonistas?. No, mejor que te lleves la sorpresa tú solito.

Como en toda máquina del millón que se precie, el objetivo de este juego es lograr el máximo número posible de puntos. Sólo que ahora no es un millón lo que puedes conseguir, sino que las cifras se pueden elevar hasta el ¡billón!. ¿Te crees capaz de intentarlo?. Pues ánimo, valiente. Que por «flippers», dinamismo, acción, tensión y jugabilidad, no va a quedar. Todo tuyo.

LAS PUNTUACIONES

Arcade

DOMARK
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: La propia de un pinball mágico.
Nº Continuaciones: Password
Nº de fases: Prueba a contar


88


85


90


La ambientación, las salas de bonus, los gráficos...


Que no te guste el pinball. Algo imperdonable.

88

¡TUS JUEGOS FAVORITOS EN RELOJ!

Es la hora de jugar ....

NUEVO EN ESPAÑA

al Tetris, al Super Mario o al Zelda en cualquier parte...

Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

¡Pídenoslo, y te lo enviaremos por correo hoy mismo!

Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

¡Ayuda a Link a matar al Dragón de la gruta!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Rescata a la Princesa!

!Pon a prueba tu coco!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- ☐ Reloj Tetris.................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Super Mario Bros ..............P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Zelda ................................P.V.P. 3.950 ptas.

HC

NOMBRE.......................................APELLIDOS.......................................
DOMICILIO.......................................LOCALIDAD.......................................
PROVINCIA.................................CODIGO POSTAL......................TELEFONO.......................................

Forma de pago:

- ☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ☐ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº.......................................
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha de caducidad de la tarjeta.......................................
Titular de la tarjeta (si es distinto).......................................

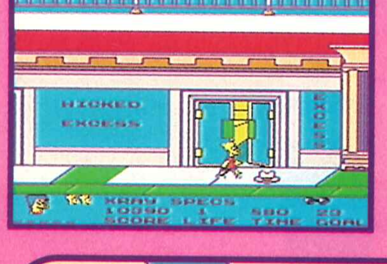
Fecha y firma

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

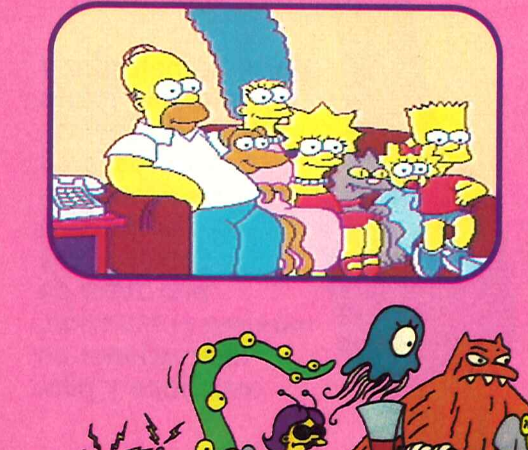
LO MÁS NUEVO



THE SIMPSONS BART VS. THE SPACE MUTANTS









Bart disfrutaba de su programa de televisión favorito, -el show de Krusty-, cuando un extraño zumbido le sobresaltó. Equipado con sus gafas especiales, se asomó a la ventana y descubrió algo horrible: ¡unos alienígenas estaban invadiendo Springfield!

No dando crédito a sus ojos, se quitó las gafas para descubrir que éstos, además, estaban adoptando aspecto de humanos para pasar desapercibidos entre la gente. ¡Increible!. Sin perder un segundo, Bart corrió a decírselo a su familia, pero, éstos, acostumbrados a su particular sentido del humor, no le hicieron el más mínimo caso.

Armado de valor, coraje y sus gafas especiales, Bart decidió llevar a cabo él solito la misión más arrojada, brava y heróica de su vida: liberar a Springfield y a sus habitantes.

Para darle el billete de vuelta a los marcianos, lo que Bart tendrá que hacer será ocultar todos los objetos de color morado, -el color favorito de los visitantes-, que encuentre a su paso, lo que conseguirá gracias a la ayuda de unos botes de spray rojo que algún gamberro ha ido tirando a lo largo de la calle.

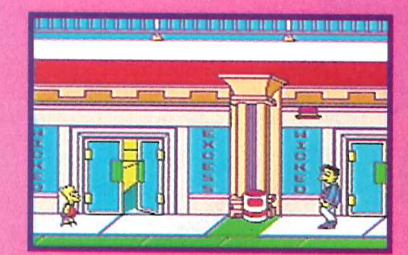
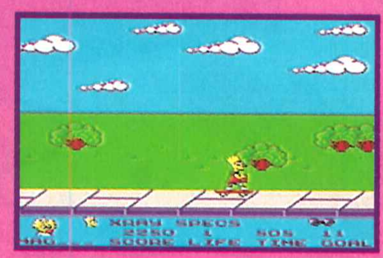
Pero pintura no será lo único que necesitará nuestro amigo para acabar con éxito su cometido. Otros objetos como cohetes, llaves inglesas y demás chucherías diversas estarán a su disposición en las numerosas tiendas de Springfield, tiendas que tendrá que visitar al tiempo que va cumpliendo pequeñas misiones como robar sombreros o "tomar prestadas" unas cuantas barras de energía en la central nuclear.

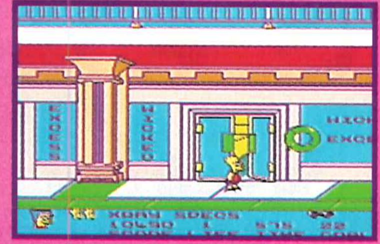
Como siempre, el apoyo familiar es esencial para Bart, por lo que deberá convencer a un miembro de su familia en cada fase de que los alienígenas existen. Si lo logra, éstos se unirán en su lucha y le proporcionarán algunas interesantes ayudas.

En fin, podríamos seguir contándoos más cosas que se pueden hacer en este juego: montar en momopatín, romper cañerías, llamar por teléfono... pero podemos resumirlo diciendo que con el genial Bart podríes hacer de todo, menos aburriros. ¡Normal!







ULTIMATUM A LA TIERRA

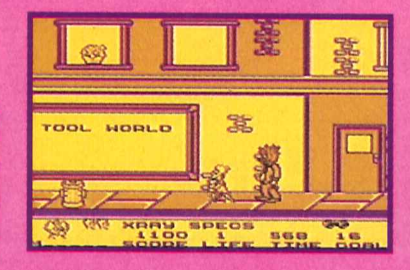
Una de cal y otra de arena

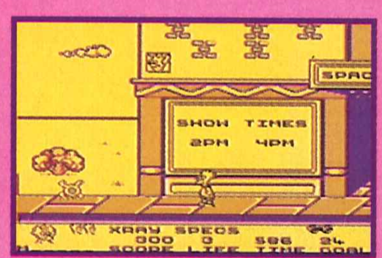
Por fín llega la versión de los Simpsons que faltaba. Después de pasar por la Nes y la Mega Drive, Bart aterriza en la Master dando una cal y otra de arena: mejora ligeramente el colorido de los gráficos, pero presenta algunos fallos a nivel técnico, como puede ser el control del personaje o el que en unas partidas podamos saltar sobre ciertos objetos y en otras no.

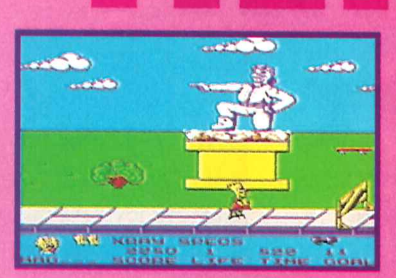
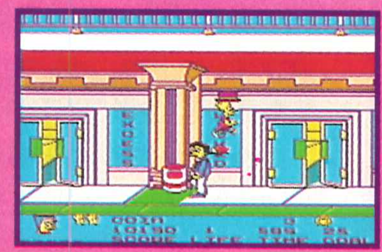
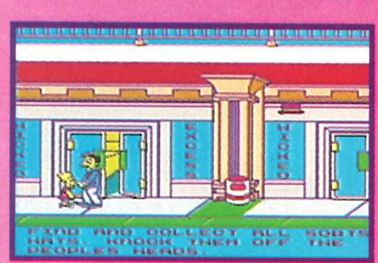
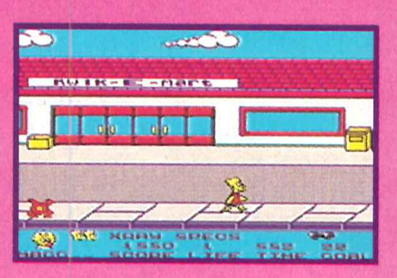
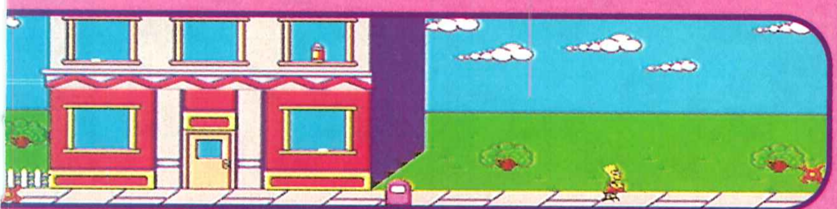
Por lo demás, la mezcla de videoaventura y arcade de plataformas sigue funcionando a la perfección en un intento continuo por esquivar alienígenas, comprar y usar objetos y descubrir un montón de acciones más que aseguran juego para meses y meses.

Némesis







LAS PUNTUACIONES


Arcade

FLYING EDGE
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones:Ninguna
Nº de fases: 5
Dificultad: Nunca los marcianos fueron tan peligrosos.



86

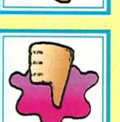


79


79



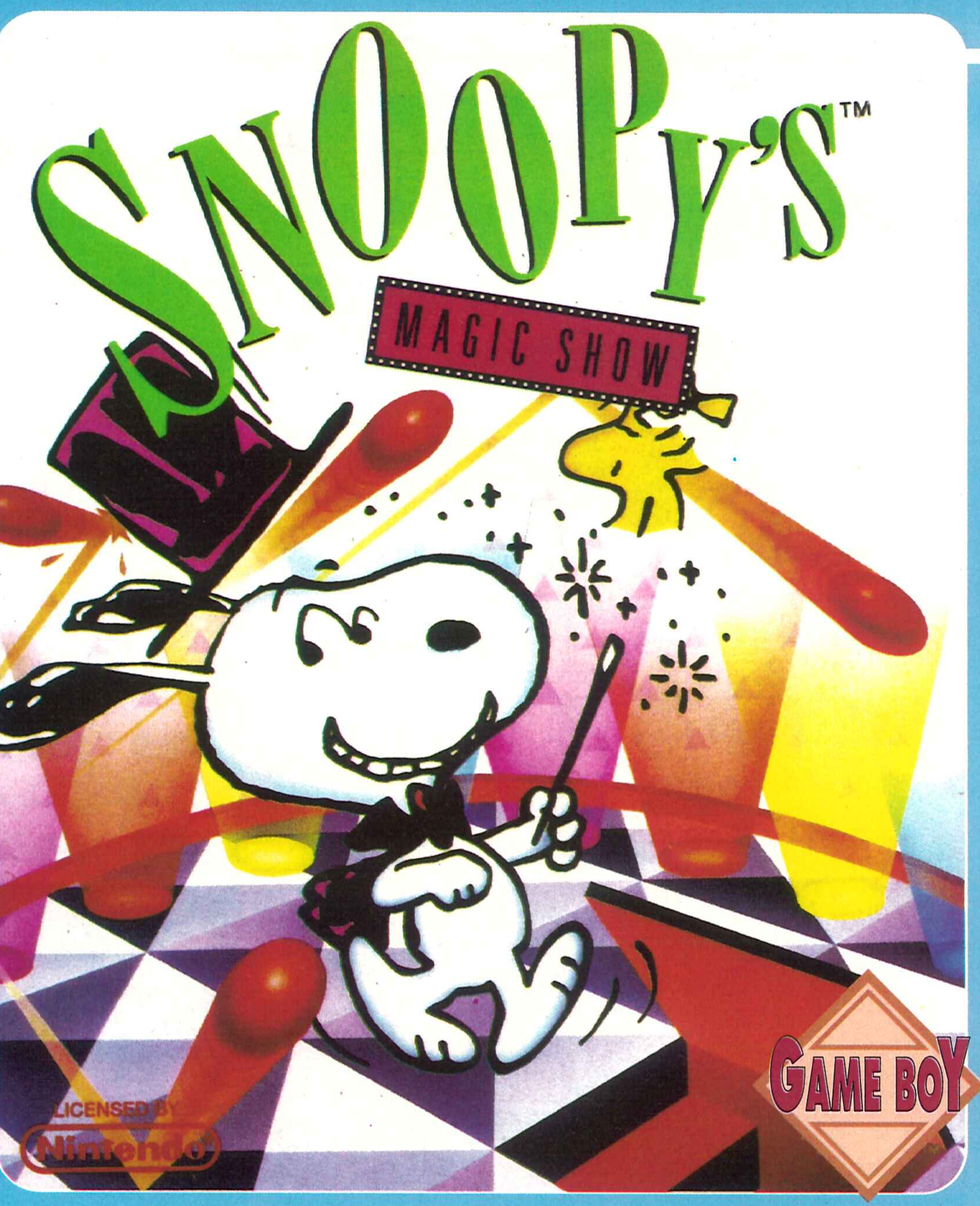
Igual de divertido que las anteriores versiones.


Esos pequeños fallos "tésnicos".

80

LO MÁS NUEVO

GUAU GUAU GUAU GUAU

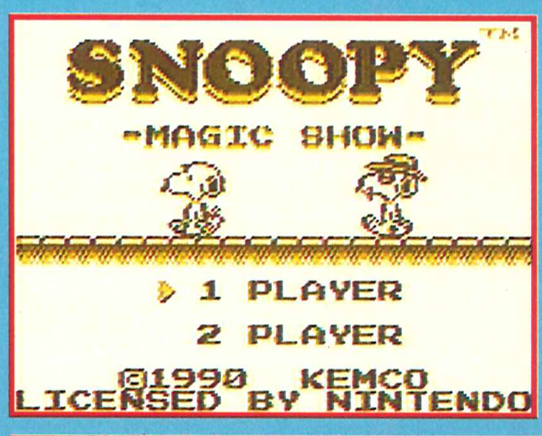


Por fin, tras numerosos lustros de espera, hace su presentación en la pequeña pantalla de vuestra Game Boy el gran personaje del cómic y los dibujos animados, el genial, el único, el inigualable: ¡Snoopy!

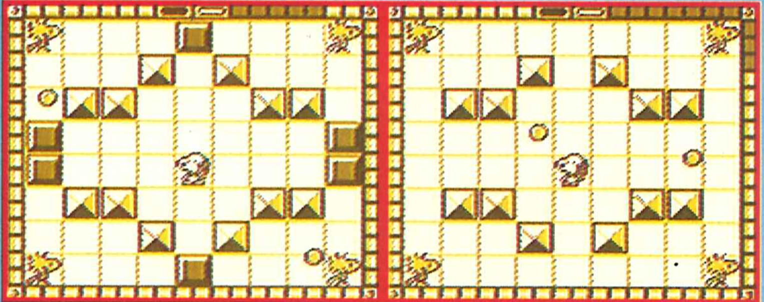
Pero, amigos, la gran estrella canina, haciendo una vez más gala de su humildad, no ha querido presentarse solo ante tan especial acontecimiento. Por ello, se ha rodeado de sus dos compañeros inseparables: Woodstocks, el gracioso pajarito de pelos de punta y agudo sentido del humor, y Spike, el hasta ahora casi desconocido hermano gemelo de Snoopy, y se dispone así a afrontar una apasionante aventura que comienza cuando un hechizo multiplica al inocente Woodstock y cada uno de sus clones es escondido a lo largo de más de cien mundos mágicos.

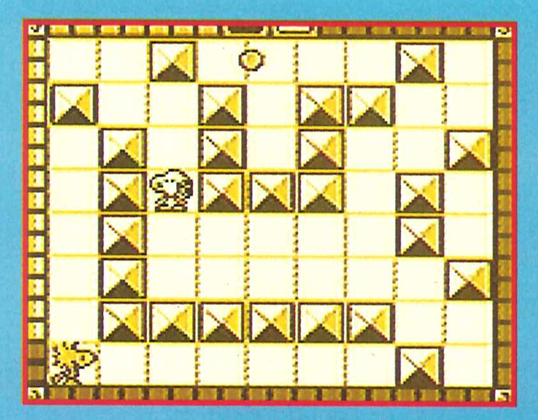
Pero Snoopy jamás abandonaría a su mejor amigo, por lo que inmediatamente, decide emprender su búsqueda con su astucia y su agilidad como únicas armas.

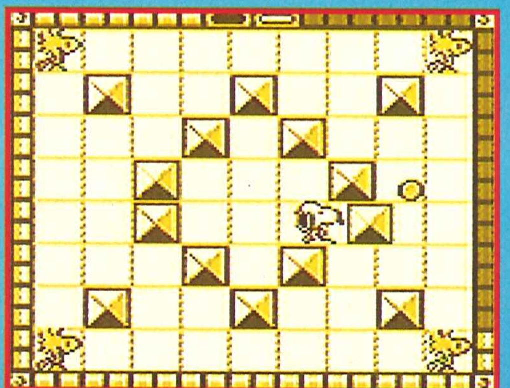
Para esto deberá recorrer los mundos ya mencionados y tratar de rescatar en cada uno de ellos a los cuatro Woodstocks que están allí retenidos, para lo cual deberá esquivar todas las bolas

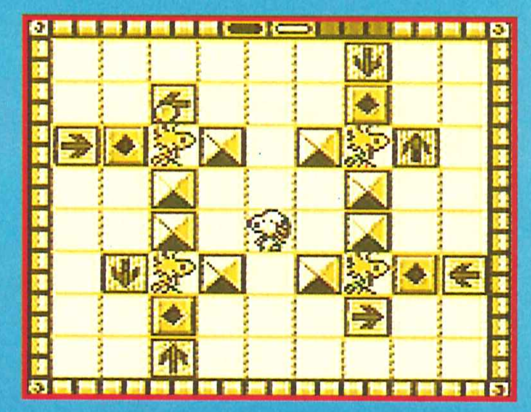


Con sólo ver las pantallas que os ofrecemos de este cartucho podréis adivinar que se trata de un juego en el que, por encima de la acción, se impone la inteligencia.









diabólicas que, botando incansablemente por la pantalla, intentarán destruir cada una de sus cinco valiosas vidas.

Además de estos enemigos, Snoopy se encontrará en su camino con distintos tipos de bloques, algunos de los cuales le servirán de ayuda, -liberando algún tipo de objeto al ser empujados-, mientras que otros le estorbarán enormemente, haciendo que el simpático can deba agudizar su ingenio aún más para conseguir completar su misión.

Como habrás adivinado ya -y si no lo has hecho, más vale que dediques tus ratos libres a la cría del gusano de seda-, tú controlarás al simpático perrito Snoopy y, -ésto sí que es nuevo-, si consigues que algún inconsciente amiguete se atreva a enfrentarse a ti, éste encarnará el papel de Spike.

Así que, ya lo sabes: tenacidad, insistencia, buen uso del cerebro y de los músculos de la mano y... ¡a liberar a Woodstock!

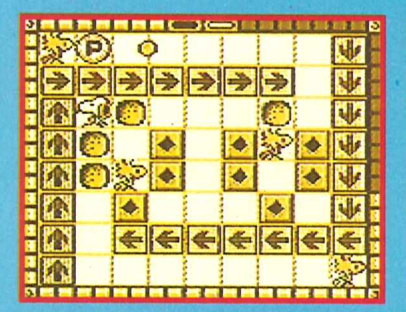
¡Engánchate a Snoopy!

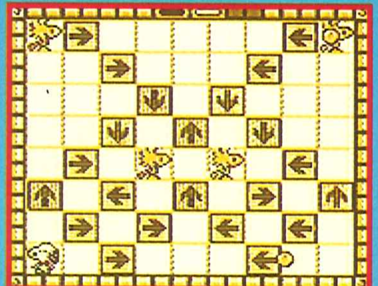
Bienvenido sea Snoopy al mundo de Game Boy, pues a partir de un desarrollo simple y sencillo, ha conseguido convertirse en protagonista de excepción de un cartucho que derrocha jugabilidad y que logrará engancharte desde las primeras pantallas.

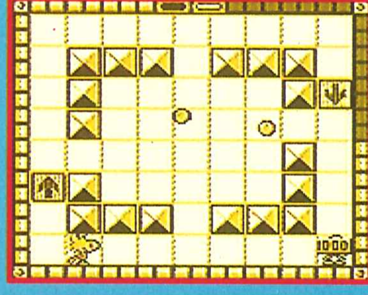
«Snoopy» puede ser considerado como el típico juego que carece de alardes técnicos, de fantásticos scrolles y demás florituras, pero que, por el contario, está lleno hasta los topes de partidas mil y diversión suprema.

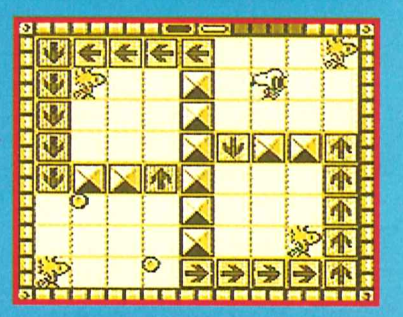
Con sus gráficos simples, pero de calidad, y sus agradables melodías, nuestro amigo canino se paseará por tu pantalla, haciéndote pasar unos ratos geniales. Cuenta con ello.

Patax



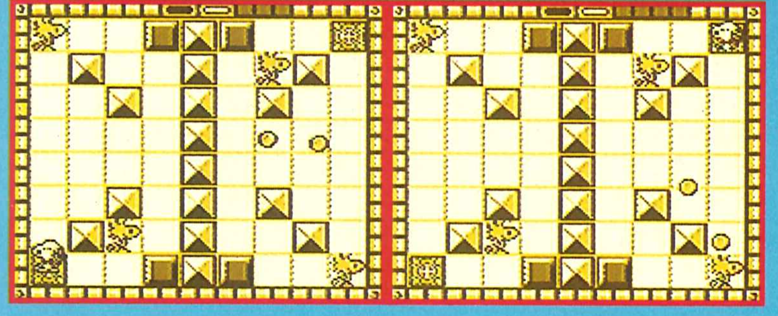








Snoopy debuta en un juego muy en su estilo: directo y súper divertido.



LAS PUNTUACIONES

Inteligencia

KEMCO
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: Depende de la pantalla.
Nº Continuaciones: Infinitas.
Nº de fases: Más de cien.


74

75


84

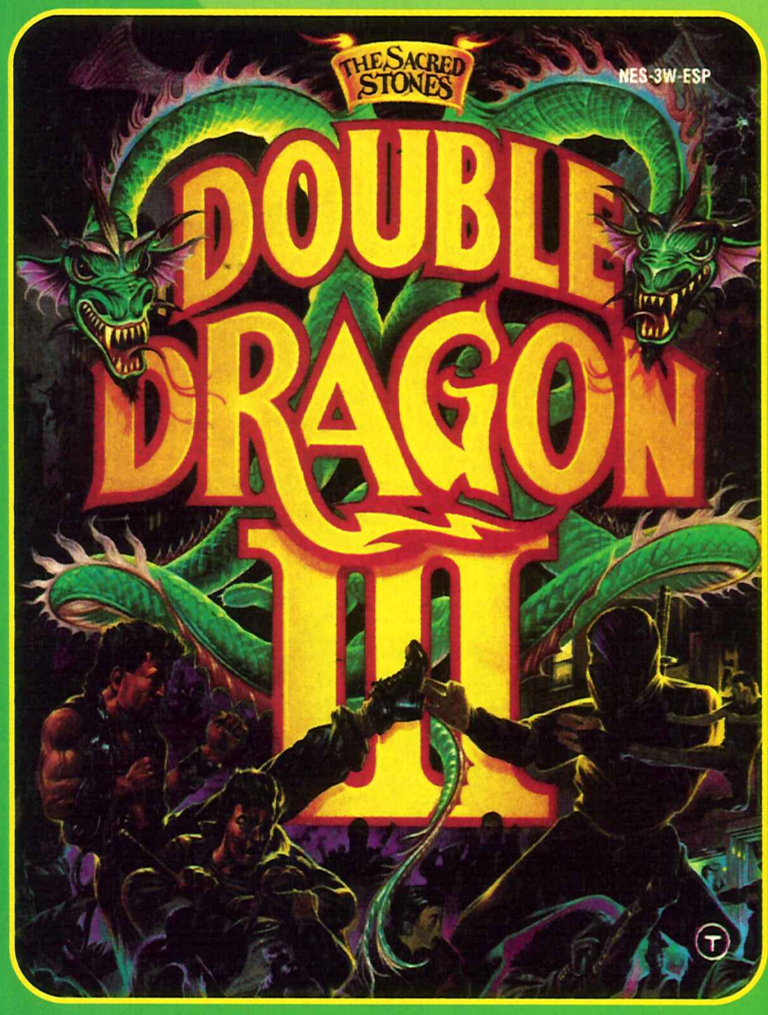

La adicción y el protagonista.


Que haya que comer, dormir y estudiar, y no sólo jugar con Snoopy.

78

LO MÁS NUEVO





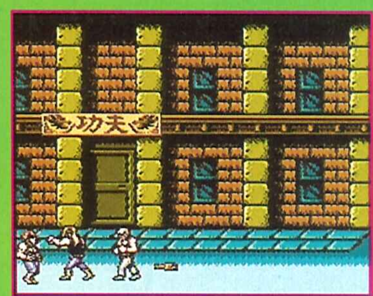
















Los años han pasado. Y tú te has convertido en un Master Supremo. Ahora, habiendo ya olvidado todas la penurias que años atrás tuviste que sufrir, vives felíz en compañía de tu novia, la dulce Marion. La vida transcurre tranquilamente y piensas que las cosas nunca van a cambiar.

Pero... nada es eterno en la vida y, al igual que ésta, todo llega a su final.

Aquel día parecía normal, nada podía hacerte pensar que la rutina que envolvía tu vida podría tornarse a una oscura pesadilla. Pero cuando llegaste al trabajo, Brett -uno de tus mejores alumnos-, se encontraba tendido en el suelo y malherido.

Un extraño temor se apoderaba de tu mente horrorizada mientras Brett te contaba lo sucedido. Súbitamente su voz se cortó, sus fuerzas se esfumaron, y su mirada se dirigió hacia el infinito...

De nuevo tus enemigos habían decidido atormentarte atacando a tus amigos, raptando a Marion y transformando la felicidad de los últimos años en desgracia.

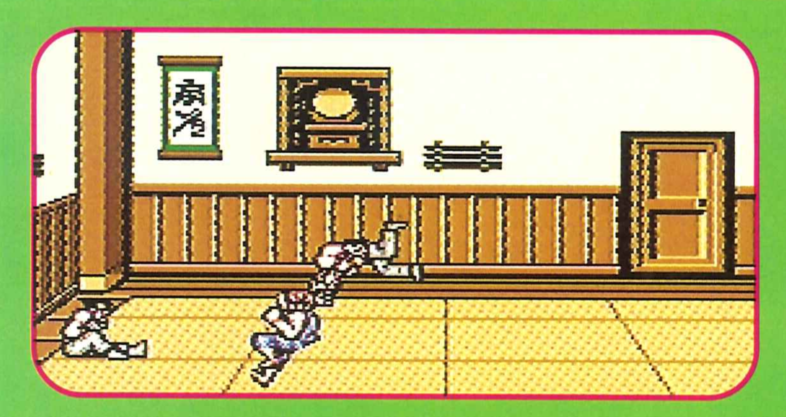
Pero no tienes tiempo que perder y rápidamente te pones en marcha. Gracias a Hiruko -la adivina- descubres que la única forma de rescatar a tu novia es encontrar las tres piedras sagradas, e inmediatamente, comienzas su búsqueda.

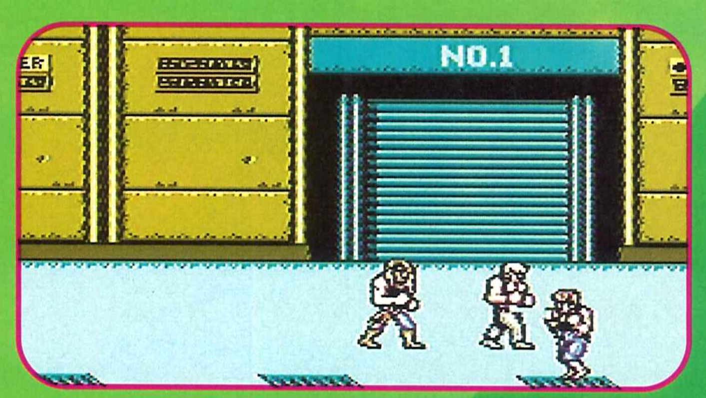
Para completar con éxito tu misión contarás tan sólo con tu destreza en las artes marciales y con unos nunchakus, los cuales sólo podrás usar cinco veces. Por suerte también podrás disponer de otras pequeñas armas como cuchillos, botellas, etc... pero antes deberás arrebatárselas a tus oponentes.

En cuanto a tu forma de luchar, tendrás que volver a poner en práctica tus espectaculares golpes como la patada giratoria ciclón, el codazo en los morros o el rodillazo en el hígado.

Por otra parte, en esta ocasión tampoco estarás solo, pues tu hermano Jimmy estará dispuesto a dar su vida por tí y por defender la justicia. Además, en tu recorrido te encontrarás con dos oponentes, Chin y Ranzou, quienes, si logras vencerlos, se unirán a tí rendidos ante tu gran poder y destreza.

A grandes rasgos este es el argumento de la tercera entrega del famosísimo Double Dragon, juego que no ha intruducido excesaivas innovaciones con respecto a sus dos antecesores y más bien intenta mantener la línea que una y otra vez ha llevado a estos valerosos hermanos a saborear las mieles del éxito.





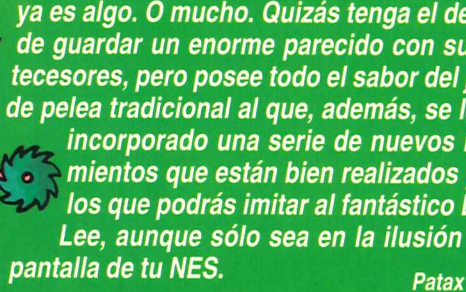
PELEAS CALLEJERAS Parte III

Terceras partes... ¿cómo fueron?

De nuevo nos encontramos ante un juego de peleas, en el que se nos encomienda la santa misión de dar golpes a diestro y siniestro a todo personaje que se cruce en nuestro camino.

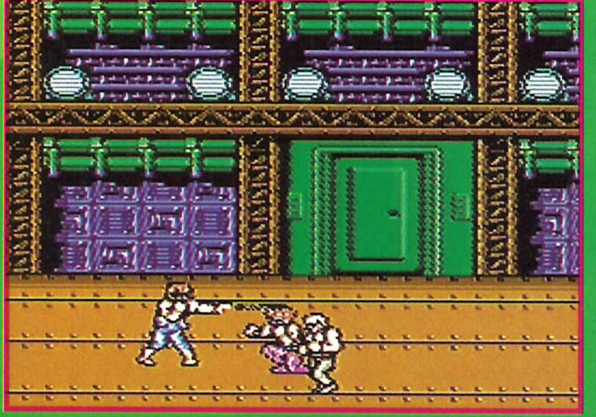
Pero éste no es un juego más. Es el Double Dragon III, y éso ya es algo. O mucho. Quizás tenga el defecto de guardar un enorme parecido con sus antecesores, pero posee todo el sabor del juego de pelea tradicional al que, además, se le han incorporado una serie de nuevos movimientos que están bien realizados y con los que podrás imitar al fantástico Bruce Lee, aunque sólo sea en la ilusión de la pantalla de tu NES.

Patax









Las durísimas peleas callejeras se irán sucediendo en todo tipo de escenarios urbanos y, especialmente, de ambiente sucio y oscuro. ¡Qué le vamos a hacer, la vida en las calles de Double Dragon es así de dura!







Los dragones regresan a nuestra consola con el lema que siempre ha conseguido llevarles directamente hacia la fama: acción a tope y peleas sin fin.

LAS PUNTUACIONES

Arcade

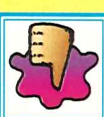
Acclaim
Nº jugadores: 1 ó 2.
Dificultad:Muuuucha.
Nº Continuaciones: 0.
Nº de fases: 5.


75


66


80


Satisfará a los incondicionales.


Su similitud con loss antecesores.

75

LO MÁS NUEVO

MEGADRIVE

EUROPEAN CLUB SOCCER

Licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the SEGA MEGA DRIVE SYSTEM.

No ha llegado la fiebre del fútbol de una forma aplastante a la Megadrive. Un anticuado Italia 90 y un Kick Off 16 bits que se está haciendo demasiado de rogar constituyen el escaso abanico de cartuchos con el que apasionar, de momento, a los «entendidos del deporte rey». Ahora sale «European Club Soccer», un programa de Virgin fiel heredero de las consignas de «Manchester United Europa» para computer, con dos objetivos bien claros: desbancar a su predecesor (para lo cual no hace falta esforzarse mucho) y demostrar a la clientela Sega que la Mega Drive sabe jugar al fútbol.

Para conseguir ambas metas, el cartucho de Krisalis debía apoyarse en una estructura europeísta. Muchos equipos, copas en juego y un planteamiento global agradable de ver, agradable de jugar y sobre todo, muy completo.

«European Club Soccer» sobresale en cuanto a opciones, posibilidades y esas cosillas que a los iniciados les gustan tanto. Brinda la oportunidad de competir hasta a ocho jugadores, se pueden elegir los «teams» del circuito europeo y participar en interesantes competiciones. Ofrece además un interesante y nuevo punto de vista en cuanto a la perspectiva. Se deja atrás el fútbol desde el helicóptero y se juega desde la grada, con tipos grandes y buenas animaciones. Es el fútbol del futuro. Lo último en balompie.

EUROPA EN JUEGO





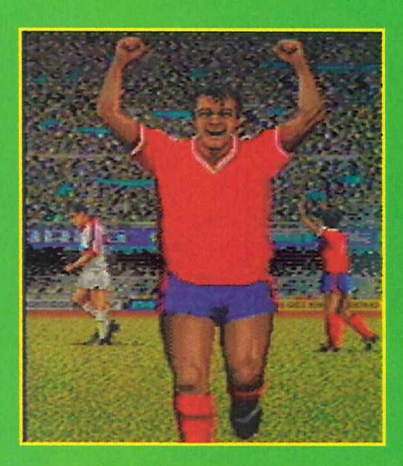


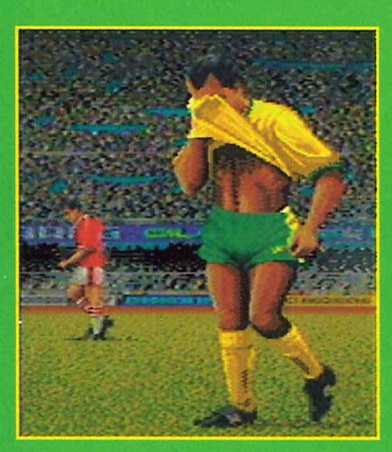












Perder, o no ganar.

European Club Soccer es el mejor programa de fútbol que tiene, por el momento, la Mega Drive. No hay mucho donde comparar, claro, pero en cualquier caso lo es. El mejor en gráficos y en opciones. Lo tiene todo y bien clarito. Pero ahí se detiene. En la técnica y jugabilidad no se han volcado para nada. Aunque los movimientos son eficaces, nunca me dan sensación de realidad, y aunque parece fácil hacerse cargo del juego, lo cierto es que hay que llamar a Maradona y a Futre para que hagan el trabajo.

Huelga decir que no he ganado al ordenador en ningún partido, y huelga todavía más comentaros que la única forma de vencer (por un ignominioso 1-0) es hacerse con un contrario principiante que no sepa lo que es una consola. ¡Vaya plantilla, chicos!. Mendoza pagaría unos cuantos millones por todos juntos. Pero con una condición: que el escudo de su entidad fuera el correcto y no una mezcla entre el de Barça, el Atleti y los Lakers.

Giancarlo Vialli









Opciones de campeonato







Jugar contra un amigo o contra los mejores equipos de Europa, participar en la más preciada de las competiciones del mundo, fijar la dificultad, la duración del partido, el sonido o el vestuario de los equipos son cosas que «European Club Soccer» te pone al alcance del pad. Un simple y efectivo menú compuesto por cuatro opciones -de las generales- permite acceder a un enorme campo de posibilidades a través de las que configurar un fútbol a tu -quizá más que nunca- antojo.

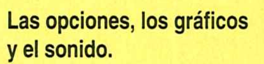
Por ejemplo, si quieres disfrutar de una buena Copa de Europa con hasta ocho participantes «humanos», selecciona la opción «simulación» y el número de participantes con control. Basta con elegir los equipillos que a uno más le gusten de entre los mejores de Europa, y comenzar a dar al balón. Te creerás participando en un Eurofútbol marcado por el desconocimiento de los nombres de los jugadores y sus vestimentas habituales.

LAS PUNTUACIONES


Deportivo

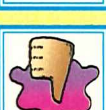
VIRGIN-KRISAL IS.
Nº jugadores: 1 a 8.
Nº Continuaciones: No hay
Nº de fases: Esto es fútbol.
Dificultad: Más que para el Lepe ganar la Copa de Europa.




90

Las opciones, los gráficos y el sonido.




89

Pagaría cheques por ganar a la máquina.



70

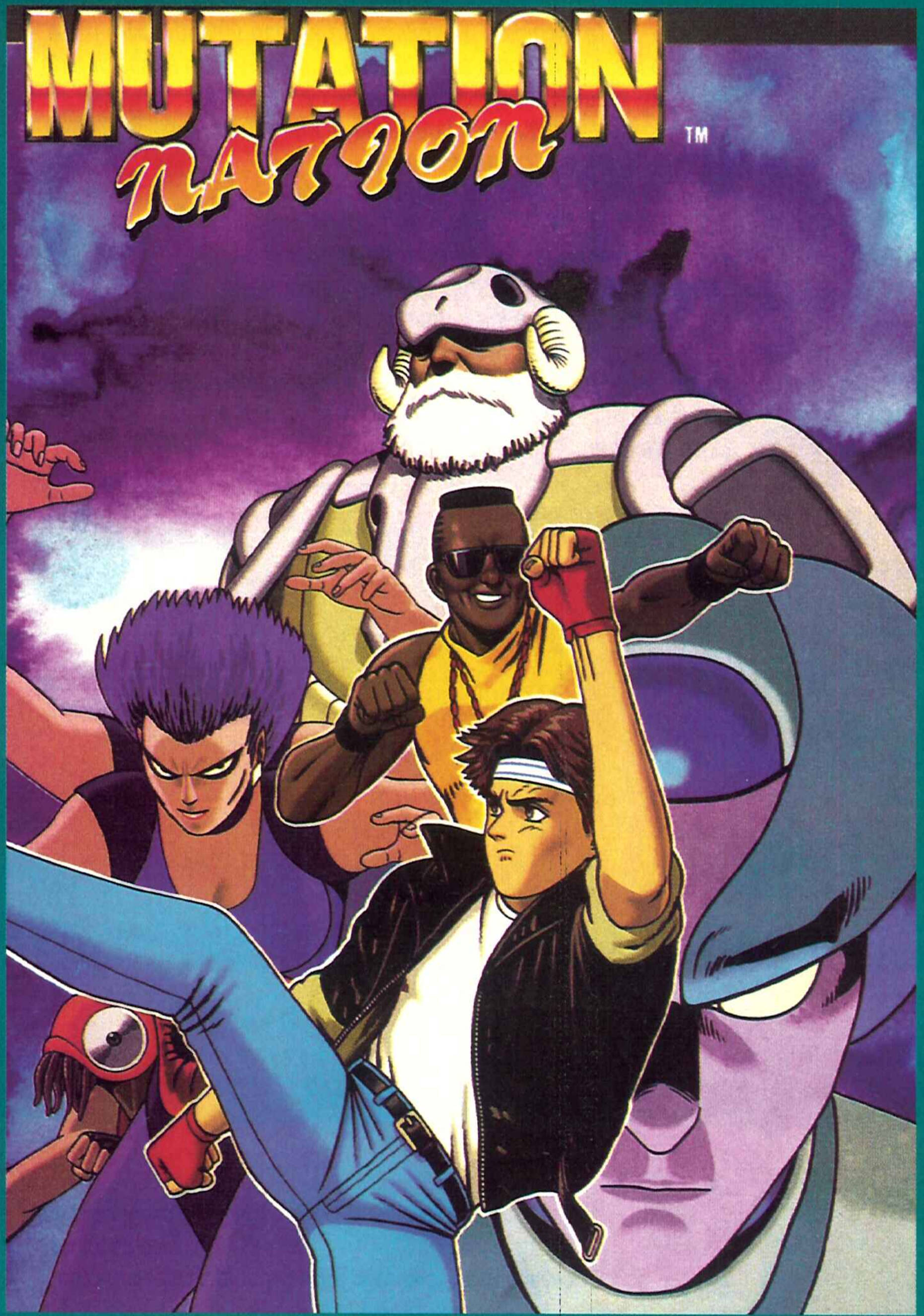

80

LO MÁS NUEVO



NEO GEO







ACCIÓN MUTANTE









En el siglo XX,I los adelantos producidos en la bioquímica y la genética parecen presagiar un futuro más acogedor y fácil para la humanidad. Pero en algún lugar del mundo, una sabia celebridad en el campo de la química biológica está utilizando sus grandes conocimientos para sembrar el mal en todo el planeta. Su laboratorio está repleto de extrañas criaturas mutadas, víctimas de sus nefastos experimentos: ladrones, mendigos, gente deshauciada y alguna que otra criatura olvidada de la mano de dios formaban la flora y fauna de este tétrico lugar.

Los gritos de las criaturas mutadas, atormentadas por los crueles experimentos, fuyeron oídos en toda la ciudad. El sabio loco, preso de ira y sabiendo que todos sus años de experimentos se iban a consumir en una sucia celda, colocó una gran cantidad de explosivos en una cubeta donde almacenaba un misterioso líquido de origen desconocido.

Antes de que nadie pusiera impedirlo, el laboratorio saltó por los aires y cientos de criaturas invadieron las calles. El líquido también se esparció a los cuatro vientos y contaminó a una gran cantidad de personas que rápidamente enloquecieron y se lanzaron como dementes para acabar con toda la población.

La batalla ha comenzado: ¡hay que acabar con esas criaturas!.

Así comienza una de las últimas novedades que nos presenta SNK para nuestra querida y jugada, por algunos, Neo Geo. En este trepidante arcade nos vamos a convertir en dos valientes renegados cuya misión consistirá en acabar con todas las criaturas mutantes, y devolver la paz y la prosperidad a la torturada metrópoli del siglo XXI.

Y decimos dos porque en Mutation Nation, como en la mayoría de los juegos de Neo Geo, váis a tener la oportunidad de jugar dos a la vez para "compartir" a los enemigos, y así las cosas os resulten más sencillas y sobre todo más divertidas.

Cada personaje tiene cualidades de lucha similares pero con un movimiento especial diferente que ya os contamos en el cuadrito correspondiente. Además, dispondrán de una serie de poderes que fulminarán a todo lo que haya en pantalla y que podréis conseguir a lo largo de todo el juego. Pero no os preocupéis porque también os lo explicamos en algún lugar de estas cuatro bellas páginas.

«Mutation Nation» consta de seis grandes niveles repletos de ➤







Poderes de excepción

Cada jugador dispone de una serie de poderes especiales que podrá utilizar cargando al máximo la energía que le proporciona el botón A.

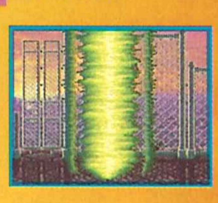
También tendra la oportunidad de conseguir unas cápsulas especiales que dotarán a cualquiera de sus jugadores de grandes ventajas:

Letra A: permite al protagonista lanzar una esfera de energía que chamuscará al enemigo.

Letra B: el personaje lanzará una silueta barroca que atravesará a las criaturas con suma facilidad.

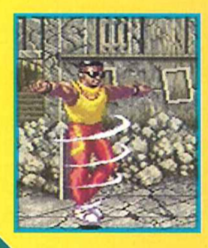
Letra C: los relámpagos de la luz brotarán del cielo y caerán junto al protagonista. Realmente fulminante y eficaz. Pruébalo.

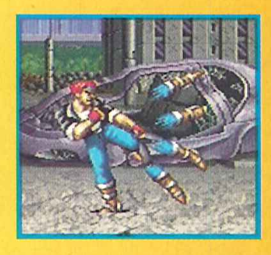
Letra D: el héroe se convertirá en un gran tornado que barrerá la pantalla. Al estilo huracán sobre Miami. Grandes resultados.

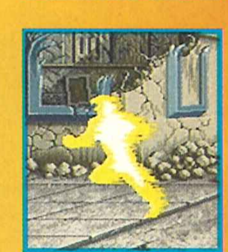


















La magia de la Neo Geo vuelve a sembrar de espectáculo las calles de una ciudad dominada por las bestias. Jamás una máquina había llegado tan alto a la hora de conquistar el espacio de juego. Algunas muestras a vuestra izquierda.



El carácter matón y de lucha que poseen casi todos los juegos de Neo Geo vuelve a ponerse de manifiesto con este título. En «Mutation Nation» habrá que seguir golpeando sin piedad para que la Metrópoli se libre de las bestias.

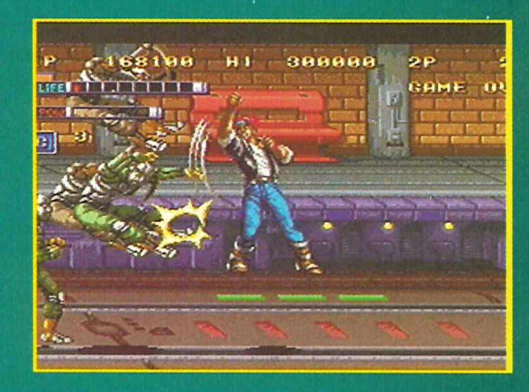




La historia de «Mutation Nation» transcurre en las calles de una ciudad dominada por el mal. Sólo dos héroes están capacitados para expulsarlo.













excelentes y alucinantes decorados multi colores, la ciudad, el puerto, el remolque de un camión (atención a la cabina), una fábrica abandonada y hasta unos grandes almacenes en ruinas donde nos enfrentaremos al último guardián.

Las criaturas de este juego son realmente terroríficas y demoníacas. Han sido compuestas en parte por torsos o piernas humanas y por cuerpos de las más terroríficas criaturas, nautilus, escarabajos, dragones y esos delicados animalillos. Pero sin duda las más llamativas son las que nos esperan al final de cada nivel -los resabiados jefes de fase- que además de un aspecto neurótico, tienen un tamaño que a veces ronda la altura total de la pantalla, realmente impresionantes. Sólo la habilidad y las ganas de vivir un espectáculo único, podrán aydaros a vencer a los mutantes.



«Mutation Nation» es capaz de sacar a relucir las mejores virtudes de la máquina de SNK. Los personajes, los gráficos, el guión, la originalidad y, por encima de todo, una jugabilidad que se pone de manifiesto cada vez que un juego permite simultanear la participación.







SNK sigue en forma.

SNK ha demostrado una vez más que sus programadores, grafistas, músicos y demás personal cualificado sigue en la élite del video juego mundial. Un buen ejemplo es este «Mutation Nation», cuyas características técnicas siguen rozando la perfección, al mismo tiempo que nos ofrecen una vez más un impecable cóctel de insuperables gráficos, puro rock como banda sonora, unos sprites de tamaño realmente alucinante y animaciones de esas que dejan sin aliento. Pero eso no es todo, ya que como viene siendo habitual en los juegos de la compañía, se nos permite jugar dos a la vez, con lo que la adicción y la jugabilidad vuelven a rozar límites extremos. Tan solo se echan en falta algunos movimientos más de los personajes y un desarrollo un poco más variado. Muy bueno y muy bonito pero poco innovador y vanguardista. Y es que después de jugar a los «Fatal Fury»...

The Elf

















La Neo Geo es la máquina que mejor sabe adaptarse a las pautas del videojuego de lucha. Será porque sigue el ritmo frenético de las recreativas.



LAS PUNTUACIONES



Arcade

SNK
Nº jugadores: 1 y 2
Dificultad: Pues... de máquina.
Nº Continuac.: 3 por jugador
Nº de fases: 6


94

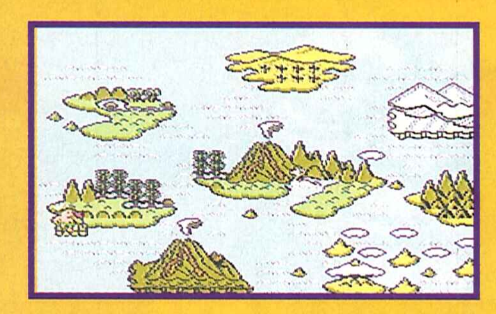

94

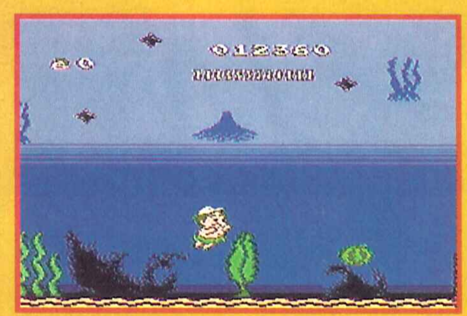

93

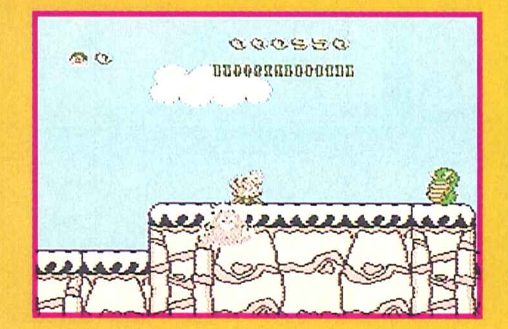

Pueden jugar dos a la vez, tiene gráficos alucinantes, sonidos digitalizados y una jugabilidad increíble.


Se echan en falta algunos movimientos más en los protagonistas.

92









A LOMOS DE UN DINOSAURIO

Aquí tienes una excelente oportunidad de convertirte en un osado explorador de islas exóticas, peligrosas y desconocidas.

Sólo tienes que asumir el papel de Master Higgins y estar dispuesto a rescatar a tu novia de las garras de un malvado doctor que ha creado todo tipo de asquerosos engendros para detenerte.

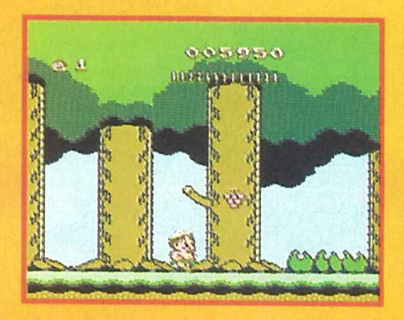
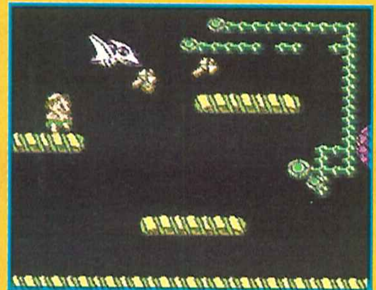
Ármate, pues, de valor y embarárcate en una odisea consolera en la que atravesarás océanos a lomos de una serpiente marina, recorrerás desiertos helados eludiendo avalanchas de nieve, cabalgarás en un dinosaurio capaz de guiarte a través de pantanos de lava hirviendo... en fin, un montón de se abrirán ante tí dispuestas a convertir tu misión de rescate en una de las aventuras más apasionantes de tu vida.

Para lograr tu objetivo deberás explorar 8 islas compuestas por entre 9 y 14 áreas completamente repletas de bestias mutantes salidas del laboratorio de tu enemigo.

Empezarás el juego sin nada con qué defenderte, pero para aumentar tu arsenal podrás recoger unos huevos que aparecerán en la pantalla y que te proporcionarán objetos que harán un poco más fácil tu árdua tarea. Estamos hablando de cosas como el hacha de piedra o el veloz monopatín. Cuando los encuentres... ¡no dudes ni un instante encogerlos y verás!

Por otra parte, los famosos huevecillos también te sevirán para reclutar un ejército de dinosaurios de lo más gracioso y efectivo que se unirán a tí y harán todo lo posible para ayudarte.

Por último debes saber que mantener un buen nivel de energía es muy importante para el buen desarrollo del juego, por lo que te advertimos que no te olvides de comer todo tipo de alimentos como frutas, carne o leche que irás encontrando en tu largo y tortuoso camino hacia el rescate de tu novia.


HOBBYTRUCO: si cuentas con la ayuda de alguno de tus simpáticos dinosaurios te resultará más sencillo superar los obstáculos que surgan en el camino. Recueda que para atravesar los lagos de lava tendrás que utilizar a nuestro amigo de color rojo



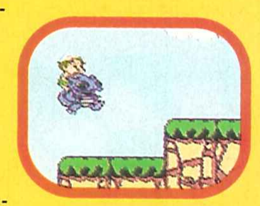
Las cavernas son el lugar idóneo para encontrarte con murciélagos de muy malas intenciones y tétricas calaveras. Procura destruirlos, a ambos, o de lo contrario es muy posible que termines convertido en una gran bola de fuego.

Tus maravilosos aliados

A lo largo de tus andanzas por las ocho inesperadas islas tropezarás con cuatro tipos de antediluvianos amigos que te solucionarán más de una papeleta. Ten cuidado al elegirlos y no los desperdicies en vano.



CAMPTOSAURUS AZUL: Atacará a tus enemigos a base de coletazos. Destruye hasta las piedras, pero ten cuidado con el fuego. Nadar, lo que se dice nadar, no se le da muy bien: no lo lances al océano o lo habrás perdido para siempre.



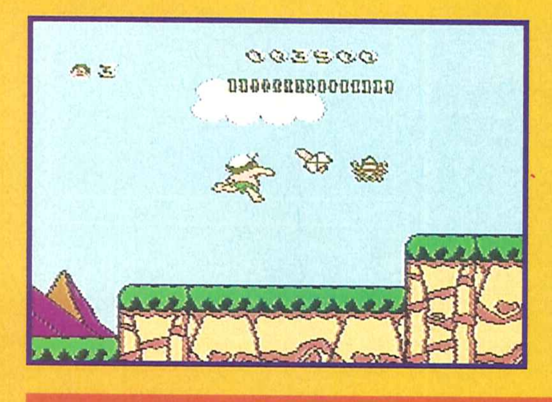
CAMPTOSAURUS ROJO: Escupe fuego, y por consiguiente destruye todo, menos el fuego. Nadará perfectamente en lava hirviendo, pero lanzarlo al agua es conseguir que se te ahogue al instante.

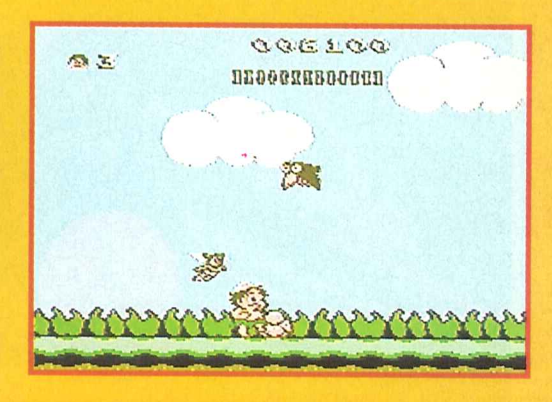


ELASMOSAURUS: Es una serpiente marina que te será muy útil para nadar más rápido en el mar, pero no tiene ninguna capacidad ofensiva.

PTERANODON: Este dinosaurio alado te permite sobrevolar los obstáculos mientras lanza rocas a tus enemigos, pero deberás tener cuidado con el agua porque tampoco ha asistido a ningún cursillo de natación...







Agradable y sencillo

Sin ser original ni novedoso, esta segunda entrega del Adventure Island es un programa divertido, simpático y agradable, donde quizás fallan un tanto los gráficos, demasiado simplistas y no excesivamente variados. Retomando las pautas del viejo Wonder Boy se construye esta historia que de nueva tiene poco, pero que gana en diversión y sorpresas gracias a la inclusión de cuatro dinosaurios rebosantes de simpatía y salero que se desviven por hacerte el viaje más cómodo y agradable. Una aventura jugable y sencilla, donde la dificultad aumenta a medida que aumenta tu habilidad.

Teniente Ripley

LAS PUNTUACIONES

Arcade

HUDSON SOFT.
Nº jugadores: 1.
Dificultad: Ni mucha ni poca

Nº Continuaciones: Infinitas.
Nº de fases: 8.

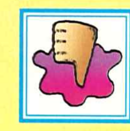






Lo simpático de nuestros amigos los dinosaurios.



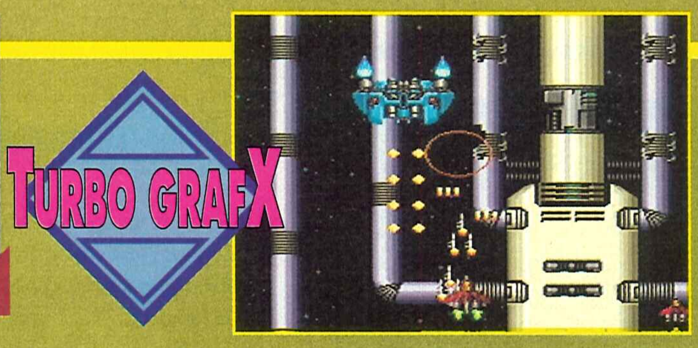



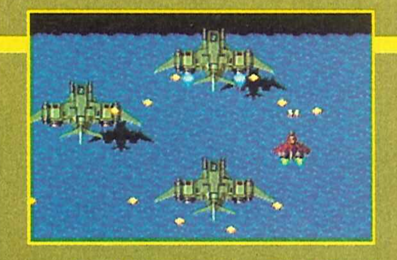
La pobreza de los gráficos y la repetición de escenarios.

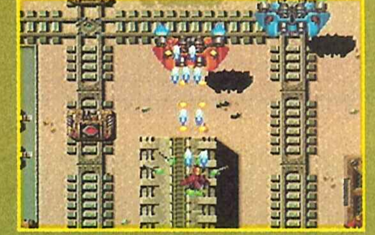





LO MÁS NUEVO







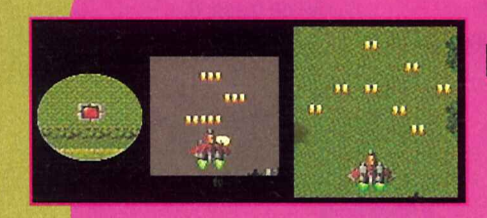


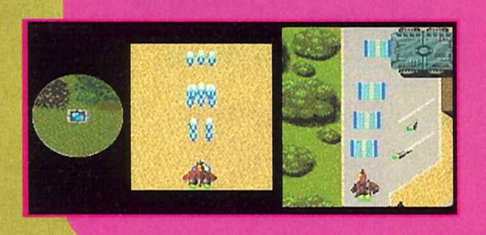












Raiden y su armamento extraordinario

La nave Raiden tiene la oportunidad de equiparse con el armamento más selecto y potente de todas las aeronaves de combate vistas hasta la fecha. ¿Te apetece conocerlas?

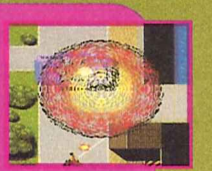
Poder rojo: este es el arma que incorpora la nave Raiden al empezar. A medida que vayas recogiendo más cápsulas rojas, el poder de tu nave irá aumentando.

Poder azul: este poderoso láser tiene un poder de penetración increíble. Y según vayamos recogiendo más cápsulas azules, nuestra potencia láser se volverá imparable y arrolladora.

Bomba de gigatones: la nave Raiden también dispone de varias bombas de gran potencia que barrerán de la pantalla a todo tipo de enemigos. Ten cuidado porque son limitadas.

Misiles multidireccionales: estos misiles eliminarán a todos los enemigos. ¡A todos!

Homing Misiles buscarán al enemigo y le destruirán en un abrir y cerrar de ojos.







ÍDOLOS DEL AIRE

Nos encontramos en el año 2029. El planeta Tierra está siendo atacado por formas de vida alienígenas. Las tropas humanas consiguen aguantar a duras penas los duros ataques de estos ingenios armamentísticos del espacio exterior. Si esto continúa así, la humanidad tendrá que rendirse ante el poder de los alienígenas.

Parece que todo está perdido... pero aún queda una mínima esperanza. En algún remoto lugar del planeta un grupo de científicos acaba de poner a punto una sofisticada nave interceptora de alto poder destructivo que podría frenar los ataques del exterior. Esta aeronave de increíbles cualidades, -bautizada con el nombre de Raiden-, es la única salida que se le presenta a nuestro querido y eternamente invadido planeta.

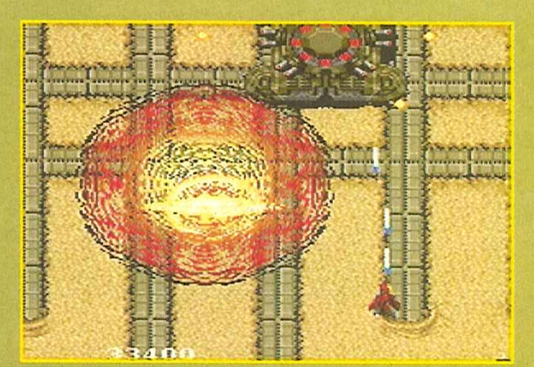
Ahora falta solucionar la otra parte del proyecto: encontrar un piloto con las aptitudes necesarias como para para sacar el máximo partido de la bella Raiden.

Todos los dedos apuntan a una persona, ¡a ti, intrépido lector!. Sí, tú eres el personaje más cualificado para este tipo de misión, en la que, además de salvar la Tierra, se te ofrece la nada despreciable posibilidad de sentarte frente a un alucinante shoot'em up, perfecta conversión de la recreativa llamada, -al igual que el cartucho japonés-, Raiden Trad.

Esta máquina goza de gran popularidad y aceptación en Japón y Estados Unidos, lo que lo demuestra el hecho de que ha sido convertida para Mega Drive, Nintendo y Super Nintendo.

Esta versión para Turbo Grafx pone a tu disposición los ocho niveles del juego original, custodiados, por supuesto, por otros tantos guardianes de gran envergadura y elevada resistencia y que pondrán a prueba, junto a otros miles de enemigos, el alucinante armamento de la poderosa Raiden.

Y como sabemos que ya no puedes esperar más y quieres lanzarte en fiera lucha contra los invasores, te dejamos a solas con Raiden. Seguro que os lo váis a pasar "bomba".















¡Bravo por los shoote´m up verticales!

Tras excelentes títulos como Blazing Lazers, Super Star Soldier o Final Soldier, llega esta trepidante y casi perfecta conversión de la recreativa Raiden Trad. Esta versión Turbo Grafx de la gran máquina de Seibu Kaihatsu, ha sido capaz de incorporar en sus seis Mega bits de memoria todas las cualidades del original: ocho niveles, estupendos gráficos, enemigos, armas y toda su poderosa jugabilidad.

Además encontrarás una agradable banda sonora, un muy buen scroll y la irresistible adicción que hizo despuntar a Raiden como uno de los más sobresalientes shoot'em ups verticales de la historia.

The Elf

LAS PUNTUACIONES

Arcade

S.KAIHATSU Y HUDSON S. Nº Continuaciones:6

Nº jugadores: 1 Nº de fases: 8

Dificultad: Muy parecida a la máquina original. ¡Imagínate!

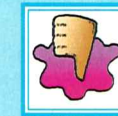




Gráficos, scroll, armas de alucinante aspecto y el decorado.







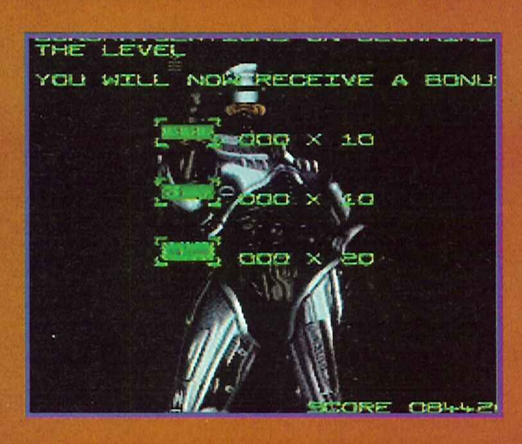
Sonido mejorable, sobre todo el de los disparos.













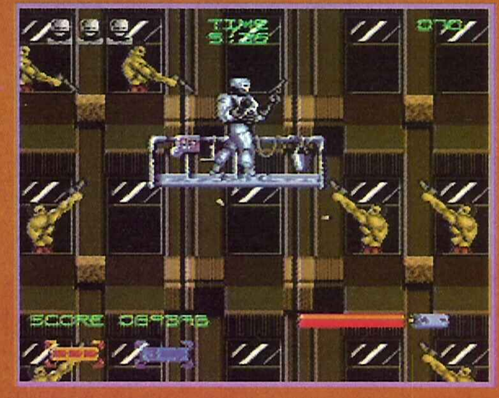
EL TERCER HOMBRE

El Robocop 3 de la Super Nintendo ha cambiado una birguería llamada perspectiva frontal por otra no menos espectacular llamada acción sin tregua. La simulación, no exenta de arcade, por el arcade salvaje, exento de simulación. Ocean siempre piensa en todo. Calcula, valora y sabe lo que conviene a cada máquina en cada momento. Por eso ha sustituido un sistema isométrico impresionante, por un no menos soberbio arcade hecho de gráficos monstruosos y sonidos absolutamente estridentes.

El policía metálico más jugón de Detroit ha visto el cambio con buenos ojos. Muy grandes, habría que decir. A él le ha venido mejor que a nadie el nuevo espíritu 16 bits by consola. De esta forma puede enfrentarse a los criminales y corruptos de siempre con una presencia fulminante, un tamaño descomunal y un armamento mucho más espectacular que los engendros del supremo Alien 3. Y presumir, claro. Lo que pasa es que el aumento de personalidad ha llegado acompañado de un notable crecimiento de todo lo que le rodea al poli. Desde los enemigos hasta el decorado, pasando por la voluptuosidad de las fases -que incluye vuelos sobre ciudades, visita a catedrales y un montón más de sorpresas- y la complejidad más que excesiva, cara a mantenerse vivo, de las mismas.

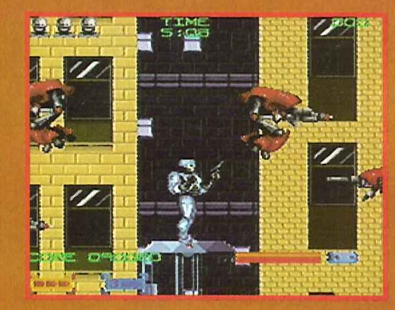
En eso no se ha tocado nada. Ni en eso, ni en la historia, por supuesto. Robocop sigue perteneciendo a esa estirpe de intocables que se juega la chapa contra el crimen, y continúa haciendo estragos en el interior de una ciudad infestada de delincuencia: Detroit. La lucha salvaje es, una vez más, el objetivo de un juego en el que el único respiro que podrás conseguir será siempre el último. Pero, ¡lo que lo vas a disfrutar!.



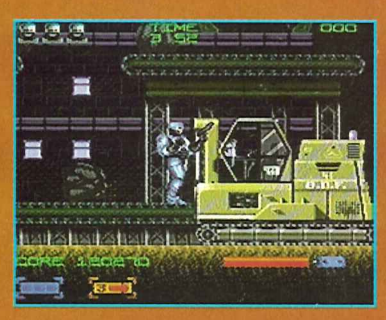













Cambios convincentes

Habría que hablar mucho de la personalidad de Robocop. Habría que preguntarse qué carácter puede tener un héroe al que se le ha reclamado en tres ocasiones para protagonizar un juego. Y adivinar hasta qué punto se le ha exprimido. Debe estar muy alto el límite, sí, muy alto. Porque a pesar de partes y partes, Ocean siempre encuentra el planteamiento idóneo para llevar a cabo la última, o la penúltima.

Supongo que algo así pasa en este Robocop 3 para Super Nintendo, que lejos de recrear una movida tridimensional como la del ordenador, se ha empeñado en encaramarse a un arcade explosivo a fases diferentes -atentos a la del vuelo rasante- en el que más allá de la mecánica cuentan, por este orden: el tamaño de los personajes, el sonido, el color de los decorados y... la endiablada dificultad.

Habría que quitarle el 3 a Robocop y dejarlo sólo así, como Robocop. Sería suficiente.

Giancarlo Vialli 3- Robocop 3



No, no te agaches, Robo. Es inútil. Algún impacto recibirás, siempre, en tu plateada carcasa. Haz mejor lo posible por cargarte a las fieras, y pasa de disparos. El resto es historia: agilidad, habilidad, experiencia en el manejo de potentes armas y mucha frialdad.



Es triste reconocerlo, sí, pero no nos queda otro remedio. ¡No nos importa que los enemigos de Robocop 3 se eleven al millón!. Si esos enemigos tienen la estampa, el carácter, el entusiasmo y la definición de los que aparecen aquí, ¡chapeau!.






LAS PUNTUACIONES


Arcade

OCEAN
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 5
Nº de fases: 8
Dificultad: Hace falta un Robocop más.



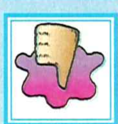
89


92


89

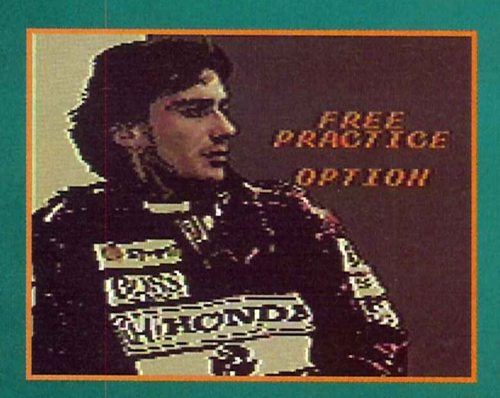


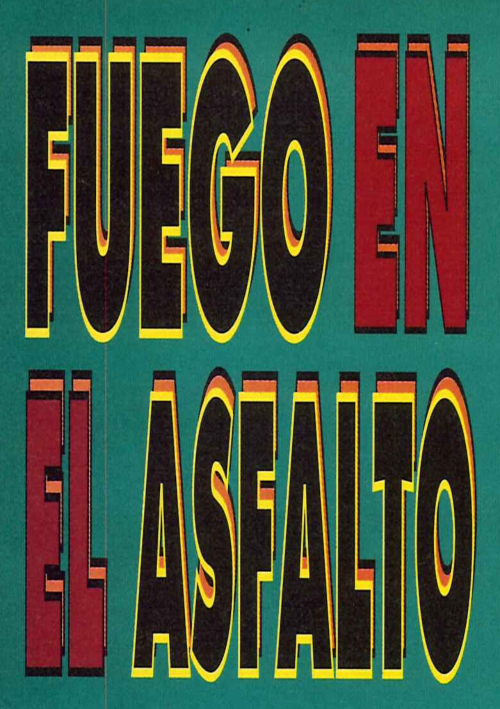
El diseño salvaje de los personajes, el sonido no menos salvaje y el espíritu de Robocop: inalterable.

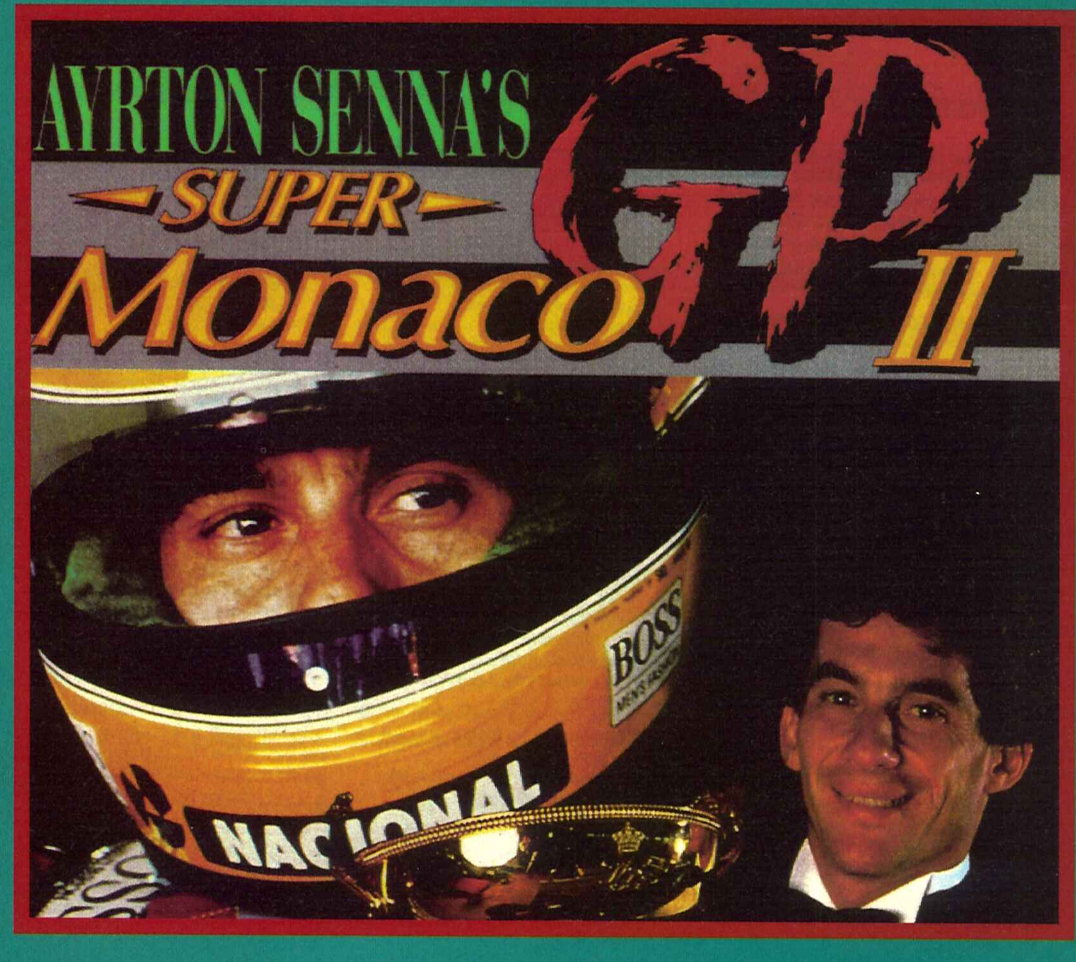

Un arcade siempre es un arcade. Nada más.


90









Una gota de sudor frío acaricia tu mejilla resbalando por tu cara. El calor es agobiante, pero eso es algo que a tí no te preocupa. Al dirigir tu mirada a ambos lados no puedes distinguir con exactitud lo que ves, sólo percibes una serie de figuras borrosas que pasan por tus retinas meteóricamente. Pero tus ojos realmente están clavados en una sola cosa... a lo lejos, delante de tí, puedes ver la imagen de un bólido que serpentea a gran velocidad... de carreras.

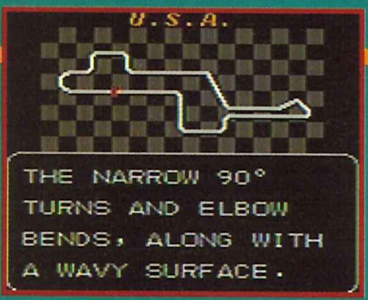
Es la magia de la Fórmula 1. Un circo-espectáculo del que el gran Ayrton Senna sabe demasiado. Es todo un experto. Por eso ha sido reclamado por Sega para protagonizar los veloces cartuchos de todas sus máquinas. En Megadrive -una auténtica pasada de sensaciones-, en Master System -la réplica de los 8 bits- y, ahora, en Game Gear, cambiando planteamientos y sustituyendo una magnífica perspectiva frontal por una no menos interesante vista desde atrás. Se agradece el esfuerzo. No hay que dar a todos los mismo, pero sí la misma cantidad de emociones. Y así se ha hecho.

WELCOME TO THE WORLD CHAMPION-SHIP.
YOU ARE MY RIVAL.
GOOD LUCK!
AYRTON SENNA

El Campeonato del Mundo está a punto de comenzar, y el mismísimo Ayrton Senna te da la bienvenida confiando en que serás un duro rival. Ésta es una de las muchas posibilidades del juego: la aparición de una serie de mensajes del gran piloto.



Tu tiempo de clasificación no fue muy bueno, por lo que comenzaste en un intratable décimo lugar. Ahora tienes la oportunidad de adelantar un puesto, así que pisa a fondo el acelerador y arriesga al máximo.







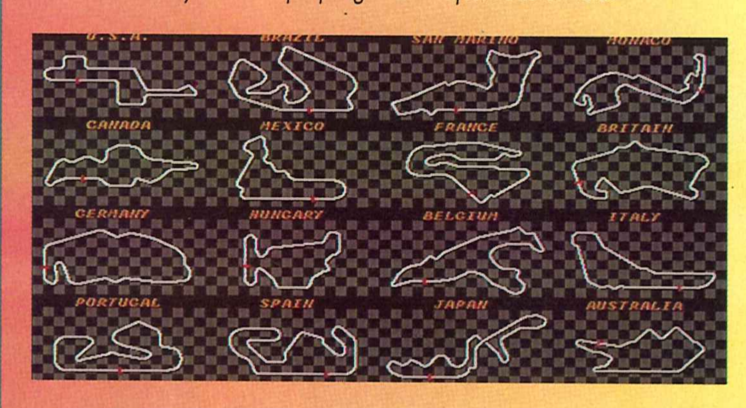






Los circuitos del mundial

*En «Super Monaco Gp II» tendrás la oportunidad de demostrar tus habilidades como «formulero number one». Serán 16 posibilidades -en otros tantos circuitos- de aprender a dominar la técnica de las carreras a través del contacto con los mejores asfaltos, cada uno con sus peculiaridades, del mundial. Pero no te preocupes, que si no estás muy puesto en velocidades, el cartucho dispone de una opción de **práctica libre** en la que podrás entrenar las veces que quieras y en el circuito que desees, antes de pasar a enfrentarte al **campeonato**, a los rivales, y a todos los circuitos, con su orden establecido y sus más que peligrosos virajes. Todo un reto.*





Las imágenes digitalizadas de Ayrton Senna dan sensación de estar jugando sobre una GG con el sintonizador de Tv incorporado.



Con el Turbo y a toda pastilla

Abrochaos los cinturones y pisad a fondo el acelarador. Que el Ayrton Senna de la GG viene dispuesto a que apuréis de lo lindo. Con más gráficos, más opciones y más velocidad que cualquiera de las versiones -sin salvar las distancias- que hayáis probado hasta ahora.

¿Qué no os lo creéis?. Bueno, pues echad un ojo a las pantallas. Os asombraréis con la cantidad de imágenes digitalizadas que han cabido en el cartucho, con la multitud de posibilidades que se le han ofrecido, con los gráficos de los circuitos y el bólido, con la sensación de movimiento, con la perspectiva... ¿seguís sin creeroslo ahora?.

«Fórmula Patax»



LAS PUNTUACIONES



Deportivo

SEGA.
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: Clasificarte es sencillo, pero ganar...
Nº Continuac: Passwords.
Nº de fases: 16.



85

80



83



La sensación de velocidad, los passwords para cotinuar, los gráficos y las 1500 opciones.



Que no te gusten los buenos juegos de coches, ni los buenos pilotos.

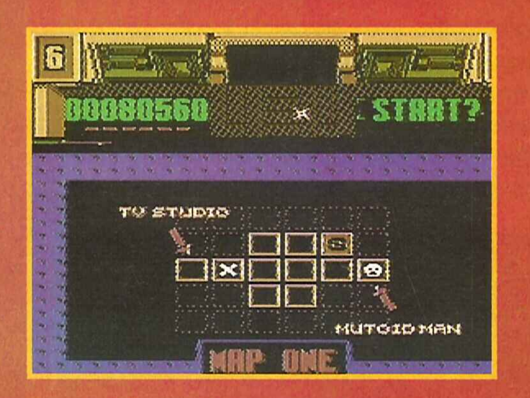


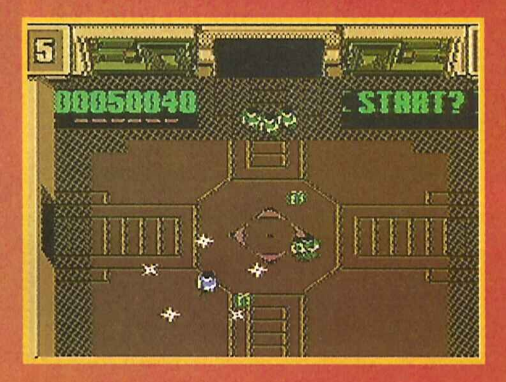


83

NINTENDO

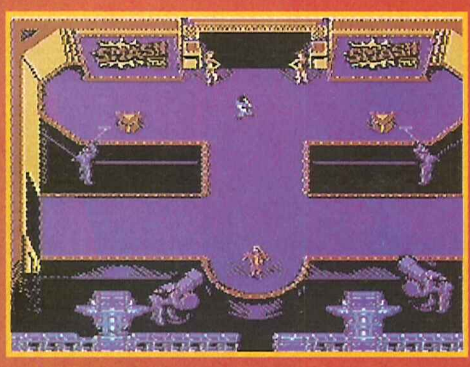








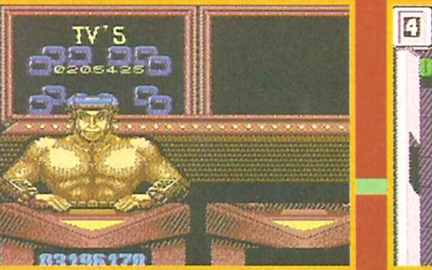
MUERTE EN DIFERIDO

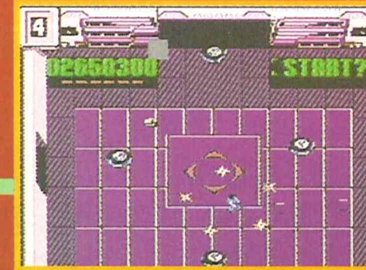














¡Que te den concurso!

Sí, que te den concurso, que te den dinero, que te den premios, que te den lo que haga falta, pero... que te den algo, ¿no?. Aunque lo que te den no te dure para siempre.







La televisión me mata

***J**ugable. Con esta simple palabra se podría definir la versión de 8 bits de la popular máquina de Williams. Y basta. Si el cartucho de Super Nintendo tenía los gráficos y el sonido, éste mantiene el espíritu y toda la acción de un juego -no sabéis hasta qué punto- endiablado.*

Parece increíble que una máquina de 8 bits sea capaz de mover tantísimos enemigos en pantalla sin que la imagen se ralentice lo más mínimo, y haciendo que la acción se mantenga hasta límites insospechados. Pero lo mejor de este cartucho es el control vía dos mandos: pocas veces había visto un sistema de manejo tan perfecto y adictivo. Con él no importan ni la calidad gráfica, ni el argumento salvaje, ni las escenas desagradables, ni nada...

«Tv» Nemesis



Los Angeles, 1999. Bienvenidos al programa de televisión que copa los primeros puestos en los niveles de audiencia. Bienvenidos al show más explosivo en la historia de los concursos. Bienvenidos a un apocalipsis de premios, fuego y destrucción. Bienvenidos a Smash Tv, el megaprograma en el que los concursantes podrán disfrutar del ambiente más hostil, cruel e iracundo de cuantos verás en la televisión mundial. No, aquí no hay coches ni apartamentos en Torrevieja. Aquí el mayor premio es conservar la vida, algún tostador, vídeos y generosas cantidades de dinero en metálico. Habrá que tener nervios, disfrazarse de Schwarzenegger en «Perseguido» y afinar bien el gatillo... Pero silencio, las luces se apagan, el presentador aparece, ¡comienza el espectáculo!.

En Smash Tv nuestro único objetivo es sobrevivir y destruir todo lo que se mueva alrededor. Hombres y máquinas lucharán por quitarnos de enmedio a base de disparos, bates de baseball y otras niñerías con el único afán de impedir que nuestra cuenta de ahorros crezca demasiado. Pero estamos preparados, «baby». Para defendernos de la muchedumbre que se agolpa en la pantalla dispondremos de granadas y misiles con los que mandar al otro barrio a nuestros oponentes, que, por cierto, ¡vaya marabunta de energúmenos!, ¡cualquiera diría que no paran de salir!. Pero sí, si que paran. De hecho, cuando pongamos el índice de población de la pantalla a cero, pasaremos a otro set del estudio donde seguiremos dándole gusto al disparo. Así hasta llegar al jefe de turno, uno de los más duros con los que te enfrentarás jamás. Y prepárate, que son cuatro en total.

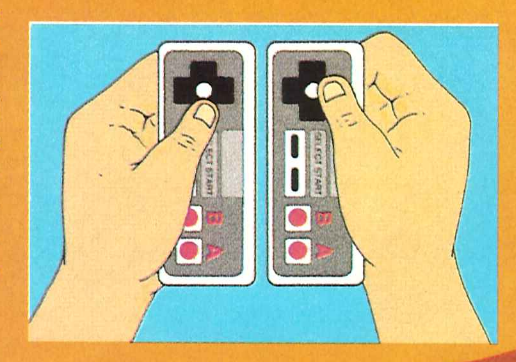
¡MMMNfndfouoiw5u! -interferencias-. Después de este avance ya sólo nos queda encender la televisión, sentarnos en el sillón y disfrutar de la programación. Si no nos gusta el concurso, siempre podemos cambiar de canal. O no...





Ahora juegas con poder

La versión Smash Tv de Nintendo respeta al máximo el sistema de control de la máquina recreativa original. Esto quiere decir que el cartucho permite la utilización de dos pads para un solo jugador, de forma que con uno se controle el movimiento por pantalla y con otro el disparo multidireccional. En el caso en que dos de vosotros queráis disfrutar de este funcional sistema, será necesario que utilicéis el Nes Four Score.



LAS PUNTUACIONES


Arcade

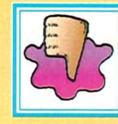
NINTENDO
Nº jugadores: 1 y 2
Nº Continuaciones: Ninguna
Nº de fases: 4
Dificultad: No durarás mucho en el programa. ¡Sorry!.


75


82


88


Dos pads para un solo jugador: la locura y el espectáculo.


Que no haya puntuaciones.

SHADOW OF THE BEAST





Hace ya mucho tiempo el Señor de las Bestias se apoderó de la Tierra sembrando el pánico y el terror. Repartió a sus malvados demonios por toda la Tierra y autorizó a la oscuridad para que se apoderara del mundo. Entre aquella barbarie nació un niño predestinado por las estrellas. Sería el salvador. Pero la noticia llegó a oidos del malvado Señor, que, lleno de pánico, mandó detener al niño y transformarlo en una bestia.

El tiempo pasó y el niño-bestia fue creciendo hasta que alcanzó su madurez. Fue entonces cuando descubrió que realmente era un ser humano, y que su futuro ya estaba escrito: debería destruir al Señor de las Bestias recobrando de este modo su aspecto humano y devolviendo la luz donde una vez la hubo y ahora sólo había tinieblas.

¡Tú eres ese niño!. Esa bestia que en el Amiga ya ha estrenado la tercera parte y que en Lynx llega con ganas de comerse el mundo. Han sido años de espera, pero ha merecido la pena. Sólo cartuchos como éste -con o sin antecedentes de rigor- son capaces de medir la capacidad de un Lynx. Con rotaciones, un sonido excelente y las variaciones temáticas exigidas para sentar diferencias. ¡La Bestia ha llegado!, ¡bienvenida seas al Lynx!.

EL TERROR DEL SEÑOR DE LAS BESTIAS

La bestia de la técnica

A los que ya hayan disfrutado del Beast en Amiga sólo les podemos dar un consejo: probadlo en Lynx. A los que inician en la portátil su contacto con el clásico de Psygnosis les podemos contar muchas cosas, pero sólo una supliría con creces tal rollo: alucine. Y es que la versión para Atari del Shadow of The Beast pone de manifiesto hasta qué punto se puede aprovechar el hardware de una consola, de sus chips, de sus zooms, de sus inclinaciones de imágenes y de otros efectos de categoría que hacen de un espectáculo algo pasado, todo un placer para los sentidos. Con los parecidos justos y un saborcillo a nuevo que deja sentado que estamos ante «otro juego».



Patax

LAS PUNTUACIONES



Arcade

PSYGNOSIS
Nº jugadores: 1
Dificultad: Increíble.
Nº Continuaciones: 3.
Nº de fases: Las justas.


97


La realización técnica, la belleza estética, las animaciones, los scrolles parallax... ¡todo!.


95


Simplemente, es algo dificililllo.


94

95

SUNSOFT®

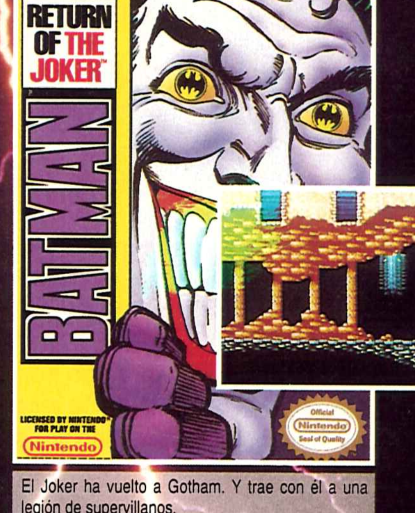
ZONA SALVAJE



Recorre peligrosas avenidas a bordo del coche más sofisticado del mundo.



Con amigos como éstos, ¿quién necesita enemigos?. Vuelven los gremlins y, esta vez, vienen a por ti.



El Joker ha vuelto a Gotham. Y trae con él a una legión de supervillanos.



Vive, a los mandos de una bestia de la carretera, una aventura trepidante.



SUNSOFT

U·fou·R·ia THE SAGA

LICENSED BY NINTENDO FOR PLAY ON THE Nintendo

Original Nintendo Seal of Quality

En el país de Ufouria, las Tres Llaves del Templo permanecen ocultas. Tu misión es encontrarlas.

MAS EMOCION PARA TU NINTENDO.

Atrévete con lo nuevo de SUNSOFT.

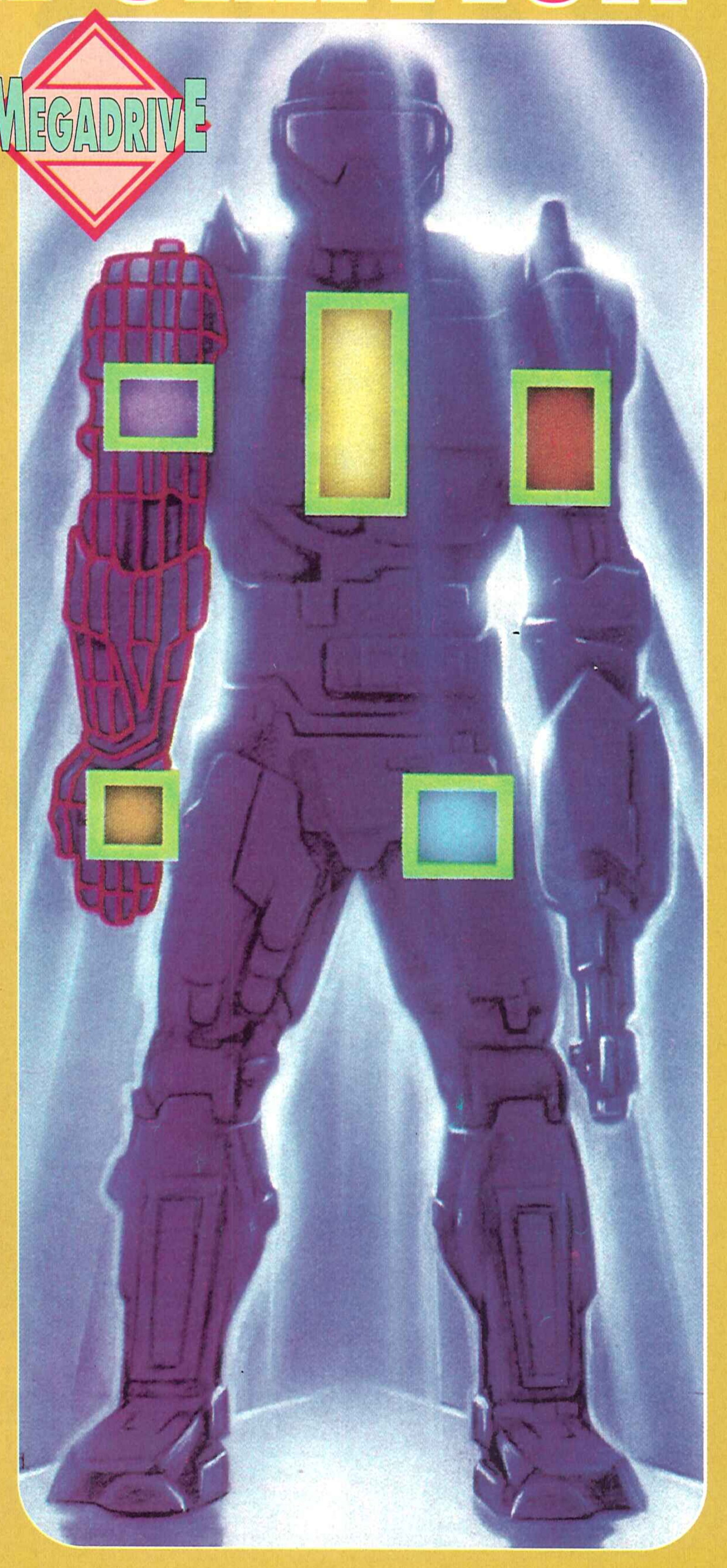




SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)

CORPORATION

El policía del futuro

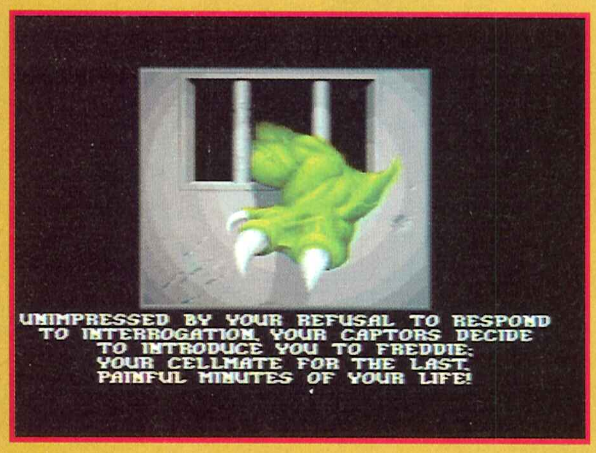


European Cybernetics se ha convertido en una corporación multinacional de gran prestigio en la producción de robots domésticos e industriales.

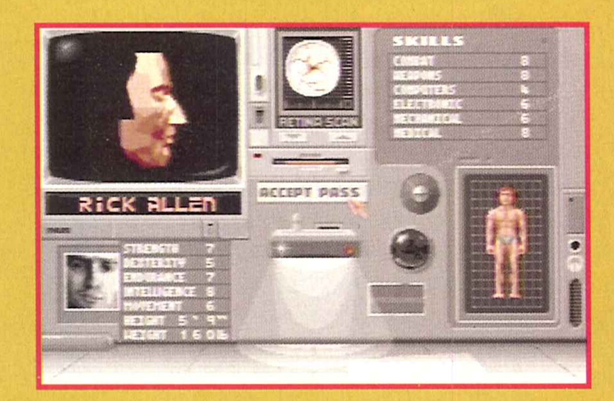
Los humanoides fabricados han sido fácilmente aceptados por la gente y se han convertido en una posesión común entre la población.

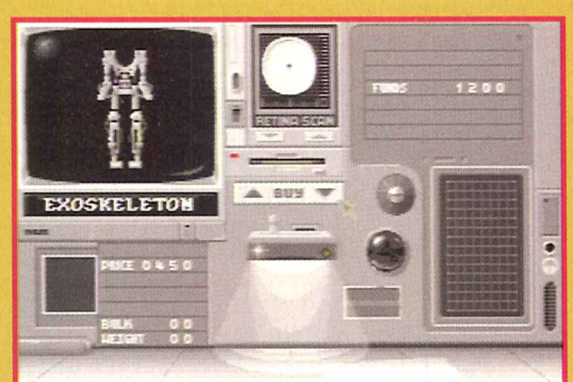
Ante el despliegue de medios de la Corporation, el Gobierno ha empezado a pensar en las grandes posibilidades militares de estas máquinas, transformándolas de inofensivos robots domésticos a destructivas armas mortales. Pero para ello necesita hacerse con un embrión que la U.C.C. ha venido desarrollando durante los últimos meses. Debido a la ilegalidad del asunto, el Gobierno ha decidido enviar a un agente secreto que lleve el asunto con la máxima discreción. Tú -ya te lo estás imaginando-, serás el elegido.

Así, deberás abrirte camino a través del edificio de la U.C.C., sorteando cámaras de video, alarmas y robots de vigilancia, hasta localizar el laboratorio de genética, robar el embrión y conseguir escapar con vida. Para lograr este complicado objetivo tienes a tu disposición un completo equipo compuesto por botiquines, máscaras anti-gas, armaduras, alimentos, útiles de camuflaje, explosivos y otros tipos de herramientas que, sin duda, te servirán de ayuda para enfrentarte a esta aventura en tres dimensiones, en la que podrás disfrutar de la inigualable sensación de sentirte un auténtico y súper eficaz agente secreto.



En «Corporation» queda patente la huella de una genial y diferente perspectiva. El juego está en realidad marcado por la utilización total de una primera persona exclusiva. Por suerte, cada aspecto técnico responde por completo a esta concepción.



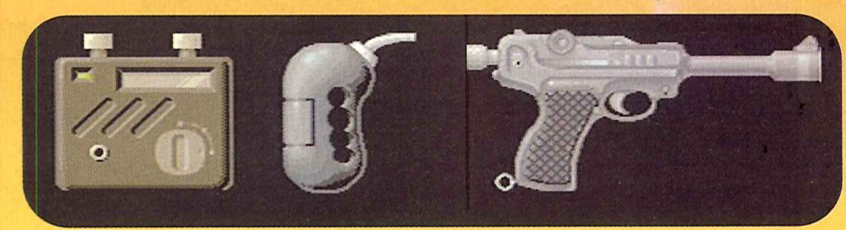




¿Corporation o Cyber-Cop?. Los dos nombres son válidos, sólo que en diferentes continentes. Mientras que en el mercado americano se podía obrar con libertad en la elección -allí gustan esos nombres-, en el europeo había que ceñirse a la versión ya existente para ordenador.

Un equipo muy completo

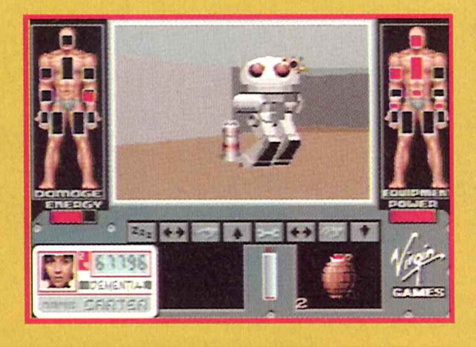
Ten mucho cuidado a la hora de elegir tu equipo de combate. Podrás optar entre múltiples posibilidades, pero procura llevar siempre contigo el armamento adecuado, alimentos y generadores de energía. Cuida de tus scanners, te serán imprescindibles en los momentos de máxima tensión.

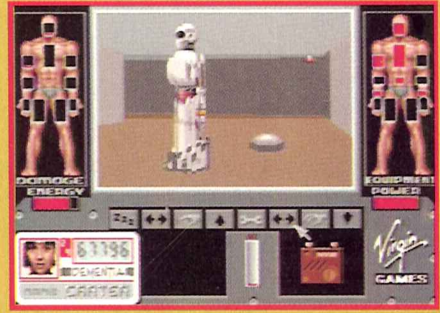


Equipo de armas: desde pistolas a detonadores especiales. Todo vale, amigo.

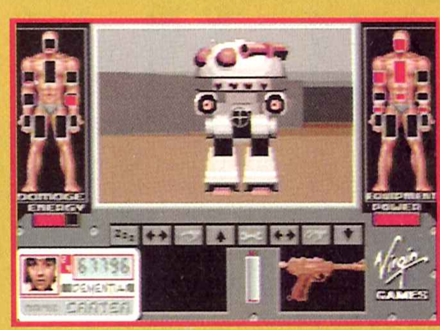


Equipo de transmisión: La última tecnología informática al servicio de la ley. Para todos.









Adicción contra dificultad

Este es un juego donde los mayores esfuerzos han ido dirigidos a conseguir que te sientas un auténtico héroe. La perspectiva que utiliza le da un realismo sorprendente y con ella se ha conseguido meterte totalmente en la piel del personaje y hacerte sentir hasta el agobio de tener que girar la cabeza para saber si estás siendo perseguido por algún robot enemigo. El escenario del juego resulta, sin embargo, algo monótono, aunque también es cierto que la avalancha de autómatas y la enorme dificultad que encierra su desarrollo te van a tener lo suficientemente ocupado como para que no puedas dedicar ni un instante a mirar al tendido.

Teniente Ripley

LAS PUNTUACIONES



Aventura

VIRGIN
Nº jugadores: 1
Dificultad: Cuando parecía que ya lo tenías...

Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: Unas pocas

80



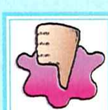
80



80



La ambientación y la continua sensación de peligro.



Al principio el manejo es algo difícil.





SMASH T.V.

El consejo directivo de la televisión más importante del mundo está reunido. Los niveles de audiencia señalan que sus concursos han perdido el "gancho" que les hizo convertirse en el canal más sintonizado del planeta.
«Smash-Tv» puede ser la solución. Se trata de un violento concurso que entronca con los aspectos más destructivos de la naturaleza humana, en el que uno o dos afortunados participantes competirán por dinero y premios atravesando numerosos platós. El resto seguro que te lo conoces. Cuatro fases, cuatro enemigos finales muy duros de pelar y un instinto de destrucción -básico en este tipo de juegos-, que tendrás que sacar a relucir cada vez que la marabunta de endiablados "gladiadores" desee hacerte migas.
La televisión nunca será la misma. Habrá sangre de por medio.





EL SHOW MAS VIOLENTO







La versión «Smash Tv» para la Master es probablemente -y a pesar de su elevada jugabilidad-, la menos favorecida de todas las que hemos visto.





El patito feo

La familia de los Smash T.V. ha dado a luz un nuevo hijo que, por desgracia, es el más feo. Pese a su original guión -del juego en sí- y su indudable jugabilidad, el conjunto ofrecido es muy triste: no hay movimiento, no hay emoción, no queda nada de lo que encumbró a este genial título en otras versiones

Pepo Scope

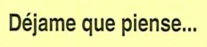


LAS PUNTUACIONES


Arcade

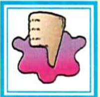
FLIYING EDGE-PROBE
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: No hay.
Nº de fases: 4
Dificultad: Mucha, pero no de la buena.



63 — Déjame que piense...



65 — La mediocridad como nota distintiva.




75





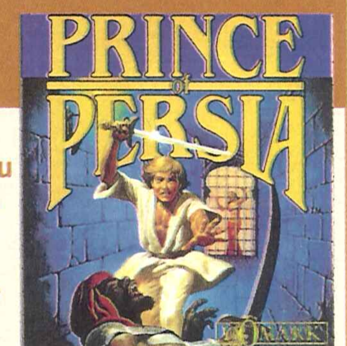
THE BLUES BROTHERS...
LLEGA A TU CONSOLA.
THE BLUES BROTHERS
GAME BOY
Nintendo
THE BLUES BROTHERS
The New Hit Adventure Game Starring Jake and Elwood
TITUS
Official Nintendo Seal of Quality
. METIERON EL MIEDO EN EL CUERPO A LA POLICIA.
. VOLVIERON LOCOS A LAS MULTITUDES.
. REDEFINIERON LA MUSICA ROCK' N' ROLL
Y AHORA.......ESTAN PREPARADOS PARA VOLVER A HACERLO.
Disponible para:
GAMEBOY
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
© 1991 TITUS. All rights reserved.
TITUS
PRO IN
División SOFTWARE
Marques de Monteagudo, 22 bajo
Teléfs. 361 04 32 - 361 05 29
Fax: 361 26 06
28028 MADRID
- Nintendo, Nintendo Entertainment System, Game Boy, and the Official Seals are trademarks of Nintendo.
- The Blues Brothers copyright and trademarks are owned by Broadway Video Inc. and/or NBC Inc. All rights reserved.

Los números que aparecen entre paréntesis se refieren a la posición ocupada por ese juego el mes anterior.
(-): Repite posición.
(N): Nueva entrada.



GAME GEAR

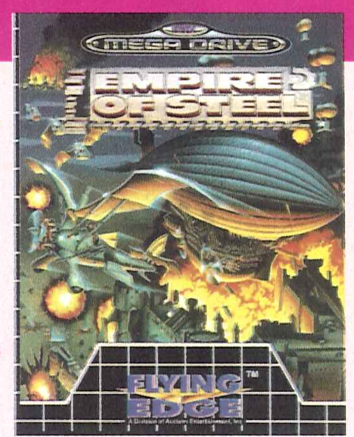
1	(-)	Sonic
2	(-)	Castle of Illusion
3	(N)	Prince of Persia
4	(3)	Taz-Mania
5	(-)	Shinobi



El Príncipe de Persia inicia su andadura sobre la Game Gear. Su entrada, directa al tercer puesto, augura inmediatos ascensos. Pero quizá le pase como a Taz, que se ha ido al cuarto sin pasar por el primero. ¿Es que no hay nadie capaz de desbancar a Sonic?. ¿Es que hay que esperar la llegada de Sonic 2?

MEGADRIVE

1	(N)	Sonic 2
2	(1)	Robocod
3	(2)	Sonic
4	(3)	Chuck Rock
5	(-)	Castle of Illusion
6	(N)	Empire of Steel
7	(4)	Alien 3
8	(7)	John Madden 92
9	(6)	Green Dog
10	(N)	Aquatic Games



Llegó Sonic 2 16 bits. Se merece 10 páginas y un primer puesto. Junto a él aterrizaron Empire Of Steel y Aquatic Games, la última aventura de Pond con la que hace doblete en la lista. Son tres juegos incomparables, distintos, para todos los gustos. A Sonic se le llevaba tiempo esperando. Y no, no ha defraudado para nada. Los del Imperio de Acero han supuesto toda una sorpresa. Acclaim sabe hacer buenos matamarcianos, impresionantes sobre todo. Y de los juegos acuáticos del peztective no vamos a decir nada. Simplemente que son de lo más imaginativo y sugerente que nos hemos echado a la cara. Se acerca la Navidad...

GAME BOY

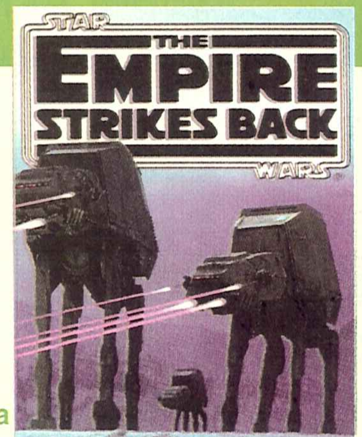
1	(-)	Turtles II
2	(-)	Battletoads
3	(N)	Track & Field
4	(-)	Tiny Toons
5	(-)	Dr. Franken



En Game Boy todo se mueve muy rápido. Pero hay meses en que sólo algunos títulos merecen entrar en nuestra lista. Es el caso de la mini-olimpiada de Track & Field. Que a pesar de no destacar técnicamente, es quizá uno de los cartuchos más divertidos y adictivos que podrás jugar sobre una portátil. Tiene toda la magia de las recreativas...

NINTENDO

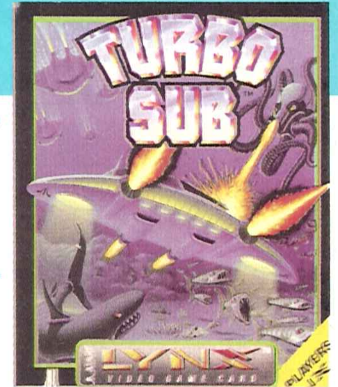
1	(-)	Super Mario III
2	(-)	Star Wars
3	(N)	El Imperio Contraataca
4	(3)	Joe & Mac
5	(4)	Super Spy Hunter
6	(7)	Rainbow Islands
7	(N)	Nes Open
8	(-)	Flintstones
9	(5)	Solstice
10	(-)	Jackie Chan



La saga galáctica de Luke Skywalker y George Lucas sigue dando guerra. No sólo mantiene la primera epopeya en un segundo puesto, sino que lanza además el contraataque al tercer lugar. Gustan esas aventuras, sí. Será que tienen el sello de Lucasfilm, ¿no?. Lo mismo le pasa a Mario. Su tercera odisea sigue al pie del cañón, y otra de sus aficiones -¿aficiones?-, la del golf, comienza mordiendo la séptima casilla. Son programas simples, rápidos y fáciles de entender. Entretienen, pican y se adaptan a cualquier mentalidad. Casi tanto como los Joe & Mac, Picapiedra, y esa banda que se lleva de calle la lista.

LYNX

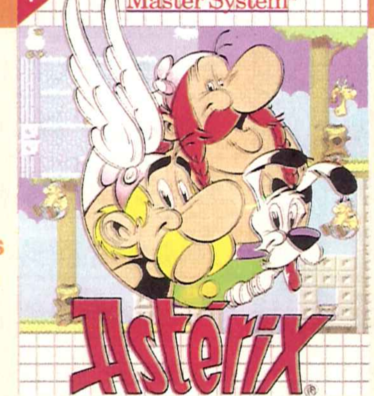
1	(N)	Shadow Of The Beast
2	(1)	Batman Returns
3	(N)	Turbo Sub
4	(-)	Toki
5	(3)	War Birds



Muchos cambios planean sobre el Lynx. Demasiado movimiento para este mes. Era lógico. No podíamos permanecer quietos ante la llegada del Señor de las Bestias a la consola de Atari. Por eso va al primer lugar. Relega a Batman. Pero entre héroes se entienden muy bien. Seguro.

SEGA

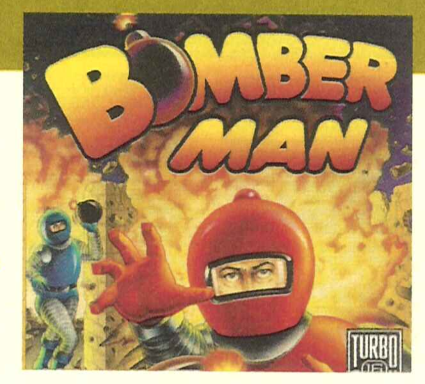
1	(-)	Sonic
2	(-)	Shadow of The Beast
3	(-)	Castle of Illusion
4	(N)	Taz-Mania
5	(4)	Alien 3
6	(-)	Asterix
7	(8)	Chuck Rock
8	(7)	Prince of Persia
9	(5)	Terminator
10	(-)	Bonanza Bros.



La única entrada reseñable en Master es la de Taz, el glotón. Lo comentamos este mes y la verdad es que no ha salido nada mal. Su aparición no trastoca en exceso la lista. Mueve un poquito a los Aliens de Sigourney, pero, bueno, ya que ni Sonic, ni el Shadow, ni el castillo de Mickey querían mudarse, pues hemos tenido que tragar. Pero no nos ha costado mucho. En cualquier caso esperamos la llegada de la Navidad. Traerá a Sonic 2 y a otro montón de éxitos que nos va resultar casi imposible colocar. De momento ahí tenéis a los diez mejores. Suben, bajan, pero son los diez que más emoción le han puesto a los 8 bits de Sega.

TURBO GRAFX

1	(-)	PC Kid 2
2	(N)	Bomber Man
3	(2)	Operation Wolf
4	(3)	R-Type
5	(N)	Raiden
6	(N)	Splatter House
7	(4)	Blazing Lazers
8	(5)	Ninja Spirit
9	(-)	Victory Run
10	(8)	Dragon Spirit



Bomber Man, Raiden y Splatter House entran avasallando. Al segundo, al quinto y al sexto. Les hacemos hueco. Son claras muestras de lo que se cuece actualmente sobre TurboGrafx. La adicción hecha cinco jugadores simultáneos -Bomber Man-, la apoteosis del matamarcianos vertical -Raiden- y la mezcla Viernes 13 por Matanza de Texas con toda clase de detalles -Splatter House-. Es lo bueno que tiene esta consola. Que no hay mes que se quede quieta. Es voluble, metamórfica y sabe lo que quiere. Nosotros también, por eso no nos importa bajar algunas cosillas, subirlas, apearlas. Luego acaban siempre volviendo.

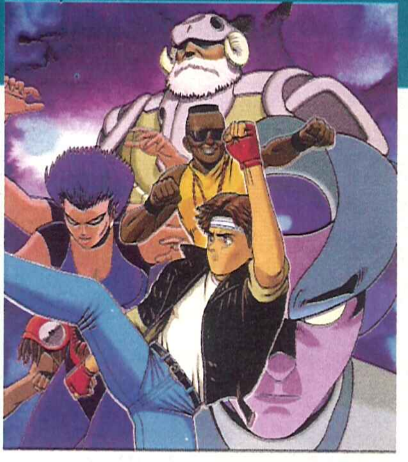
SUPER NINTENDO

1	(N)	Street Fighter II
2	(1)	Super Mario World
3	(N)	Super Probotector
4	(2)	U.N. Squadron
5	(4)	Super Ghouls'n Ghost

Bienvenido, Street Fighter II. Bienvenido al primer lugar de la lista. Ni Mario te ha soportado. Suponemos que querrás vivir ahí, en el ático. Apostamos por tí. Es muy difícil que tu moda pase en unos días. Porque tu moda tiene 16 megas, coleccionables, miles de trucos, una película en ciernes y hasta una serie de TV. Suerte.

NEO GEO

1	(-)	Fatal Fury
2	(-)	Soccer Brawl
3	(-)	Last Resort
4	(-)	Magician Lord
5	(N)	Mutation Nation
6	(5)	Trash Rally
7	(8)	Burning Fight
8	(6)	Blues Jorney
9	(N)	Baseball Stars
10	(7)	Ghost pilots



Estos son los diez juegos más geniales y espectaculares para el sistema Neo Geo. Aún no los conoces a todos, pero con el tiempo te habrás hecho a ellos, tanto como ellos a tí. Este mes te traemos la acción mutante de un cartucho bestial. Y te avanzamos la explosión deportiva del Baseball. Agitamos algo la lista y bajamos a los que no nos molan tanto y subimos a los que nos han demostrado más. En el cóctel no entran ni Fatal Fury ni Soccer Brawl. Son los juegos estandarte. Hasta que llegue The Art Of Fighting, sus 102 megas y la agresividad...

5 JUEGOS QUE HARAN TEMBLAR AL MUNDO.

El archifamoso Snoopy vuelve a hacer de las suyas. ¡Por arte de magia!.

En un archipiélago, habitado por monstruos prehistóricos, está secuestrada la princesa Tina. ¡Sálvala!

¡Si rescatas al hijo de uno de los monstruos más famosos del cine, eres un monstruo!

¡Monada total! El simpático Spanky necesita tu ayuda para liberar al mundo de la malvada Morticia.

Invasores alienígenas planean atacar la Tierra. Sólo tú puedes detenerles.

SNOOPY and other Peanuts Characters: © 1958, 1965, 1975 United Feature Syndicate, Inc.
GODZILLA and MINILLA © 1992 Toho Company, Ltd.

El mundo GAME BOY tiembla de emoción.

Nintendo®



AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)

LASERS & PHASERS

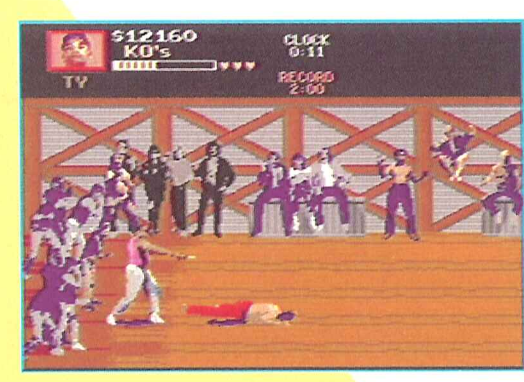




Pit-Fighter

La mejor versión, por ahora, de la máquina más violenta de Atari.

Pero hay un problema: tiene muy pocas continuaciones. Para solucionar esta situación juega en el modo de un jugador y llega hasta el nivel 8 -ésto requiere un poco de práctica y mercromina, pero bueno-, pulsa pausa e inserta el Pad 2 en la consola. Presiona Start en este Pad 2 y se te regalarán por arte de magia 3 continuaciones más. Bien, ¿no?





NINTENDO

Gremlins 2

De entre estos 43 trucos que he mandado, éste es sin duda uno de los mejores.

La clave para poder jugar en el último nivel es :

N X R D.

Con ella Gizmo puede llegar hasta el final de esta difícil misión.

Fco. José Ortega González (Jaén)

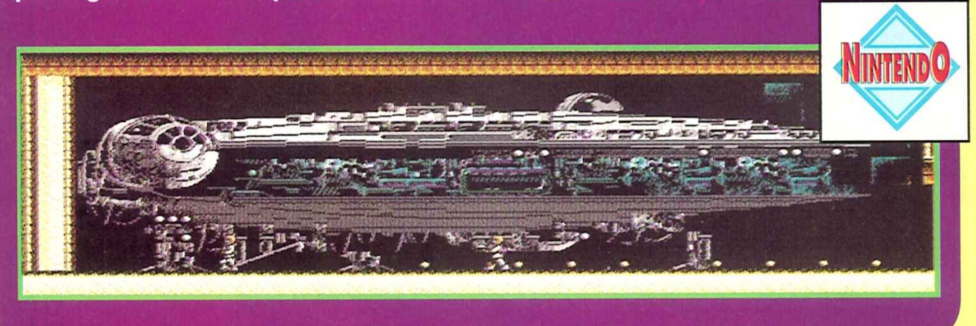
Star Wars

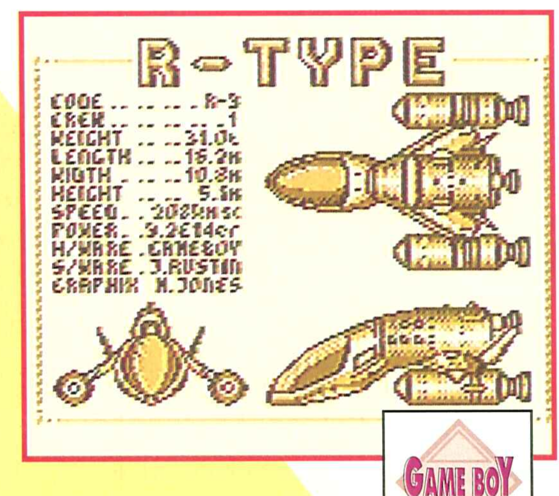
Aquí tienes algunos truquillos para que la fuerza te acompañe siempre.

Para empezar el juego con un máximo de 8 vidas tienes que ir entrando y reentrando en esa especie de dunas donde encontraste a R2-D2. Una vida extra está escondida en el nivel de abajo. Puedes hacer lo mismo en cualquiera de las cuevas que contienen escudos.

En la fase del Halcón Milenario el truco está en depositar el punto de mira justo en la mitad de la pantalla, lo que bastará para acabar con los cazas imperiales. El único problema que puedes tener es al ser atacado por algunos misiles, pero con mover con habilidad la mirilla...

NINTENDO





GAME BOY

R-Type

En la pantalla del título pulsa Abajo y Select simultáneamente para que el menú de opciones aparezca. Podrás cambiar el nivel de dificultad y escucharás algunas sabrosonas melodías.

Némesis 2



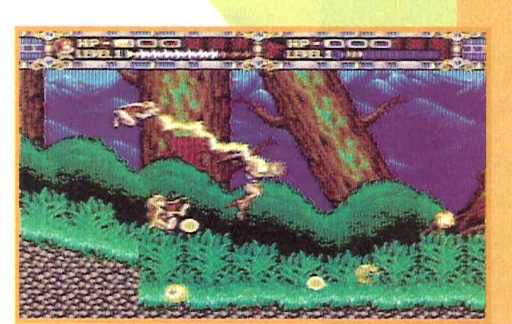
Hay otro método para conseguir armas aparte de destruir a las naves enemigas.

Para conseguir las cápsulas que ocultan el armamento hay que destruir unos semicírculos de color negro que están colgados arriba y abajo de la pantalla por unos grandes tubos. Cada uno que rompamos será una nueva arma para el arsenal de nuestra nave.

Daniel Quesada Hernández (Granada)

Alisia Dragoon

Después de que desaparezca el logo de 'Sega' mantén el botón A pulsado hasta que el de 'Game Arts' se vaya también. Entonces pulsa el botón B y suéltalo cuando desaparezca el logo 'Gainax'. Ahora pulsa el C cuando el mensaje 'Music Composed By...'se esfume. Cuándo aparezcan las estrellas pilsa Start. Oirás un sonido que te indicará que lo has hecho correctamente.



Ahora, mientras juegas pulsa el botón C del segundo pad. La pantalla se fundirá en negro. Sólo te queda pulsar las siguientes conbinaciones de teclas en el segundo pad :

-B: Para saltar al nivel 2.
-A: Para saltar al nivel 4.
-A y B: Para saltar al nivel 6.
-A, B y C: Para saltar al nivel 7.



Mientras juegas presiona A en el segundo Pad para parar el juego y:

-Para conseguir la inmortalidad pulsa en el Pad 1 el botón de seleccionar el bicho que te acompaña, y en el Pad 2 el botón B. Hecho esto pondrá 'Select'.

Repite nuevamente la combinación. La energía de Alisia irá bajando hasta el mínimo y será totalmente invencible.

-Para aumentar la potencia del rayo sólo hay que pulsar 'Izquierda' en el Pad 1 y B en el Pad 2.

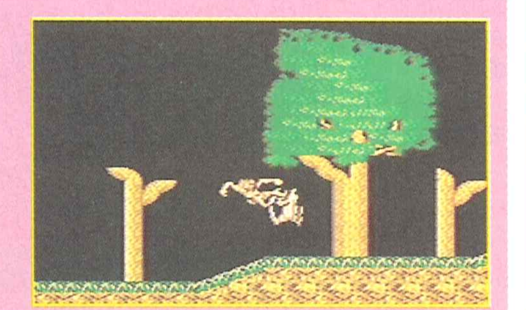
¡Vaya lío de pulsaciones, apariciones y desapariciones!

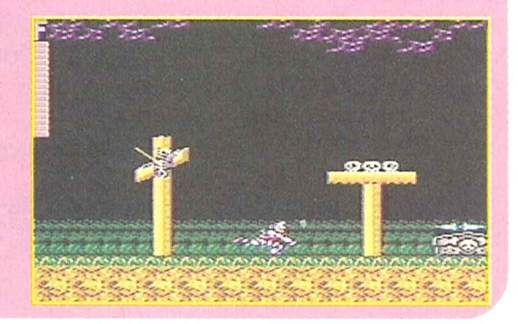


Ghouls'n Ghosts

Cuando estés en el mayor de los peligros y tu misión de rescatar a la princesa vaya a fracasar...pulsa 'Pause' y B al mismo tiempo.

Te moverás más lento, sí, pero serás invencible. ¡Ya no habrá quien te quite los calzones!



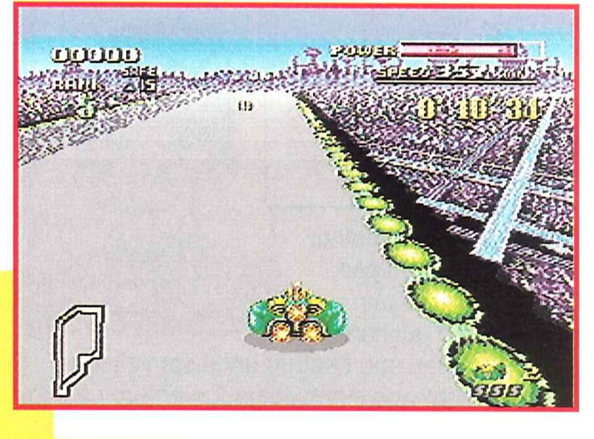




LASERS & PHASERS

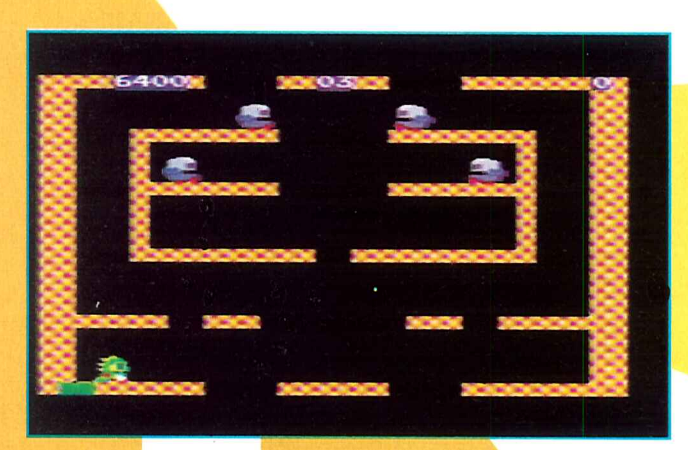


F-Zero





Completar la King League en el nivel Expert es una labor casi imposible, pero para aquellos que lo hayan conseguido he aquí todo un reto: Cuando lo acabes busca en el nivel de dificultad y muévelo. Aparecerá un nuevo término, Master, con el que la carrera se convertirá en un auténtico infierno sólo reservado para los reyes de la carretera.



Bubble Bobble

Escribe **3 V 35NLLE** en la pantalla de password del juego.

Con esta clave podrás seleccionar el nivel en el que empezar desde el 1 hasta el 199.

¡Increíble!, ¿verdad?. Pues es cierto.



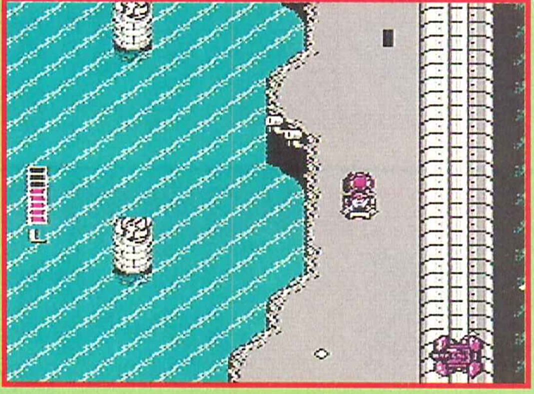


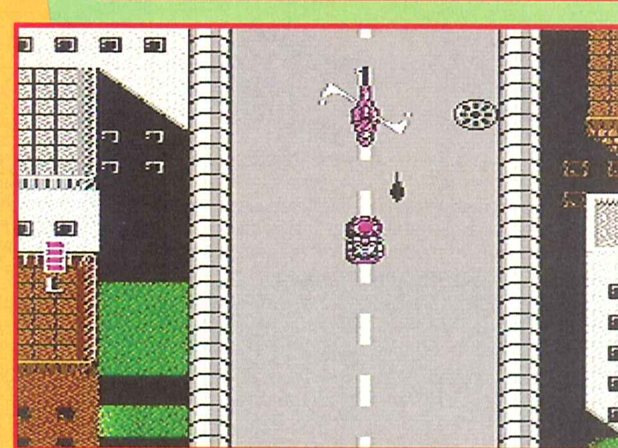
Super Spy Hunter

Cuando te maten y salga la elección de continuar o acabar la partida, no debes darte por vencido. Apunta el cañón hacia abajo del todo y dale a continuar. Por increíble que parezca...¡saldrá otro juego llamado Hipertenis! Para colmo, si ganamos a la máquina, el juego nos regalará 20 vidas extra. ¡De película!

Daniel Mateo Mesguel (Alicante)

NINTENDO



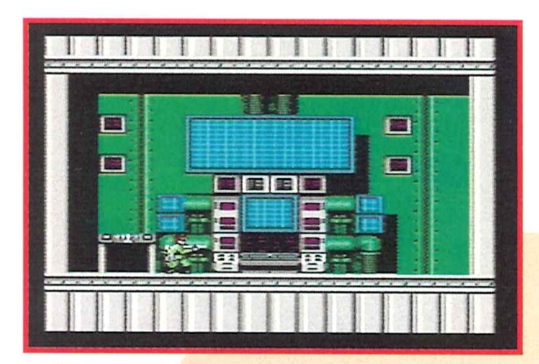




Desert Strike

Tu misión: localización y rescate de prisioneros en el Golfo Pérsico. Para conseguir refuerzos y empezar el juego con 5 helicópteros en vez de dos sólo hay que ir a la pantalla de Password y teclear: t q q q l o m

MEGADRIVE



Bionic Commando

Para pasar de nivel en esta conversión de la máquina de Capcom sólo tienes que pulsar simultáneamente Start y los botones A y B durante la partida, con lo que pasar de fase será coser y cantar.



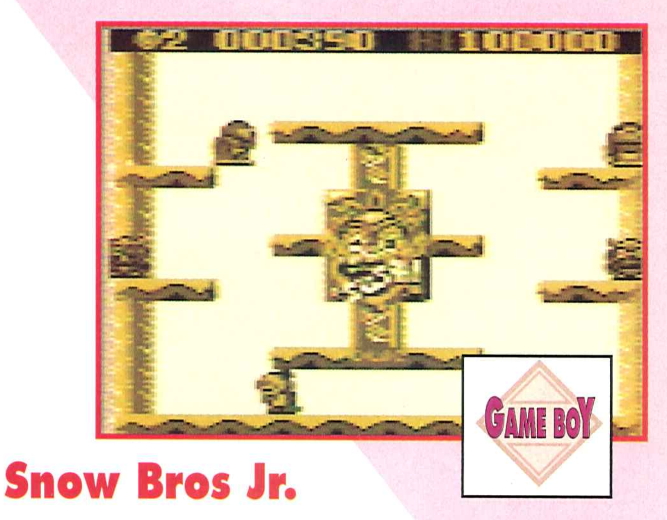
Guillermo Durán Berthommier (Mallorca)

Columns

MEGADRIVE

Si quieres obtener 10.000 puntos extras en la versión arcade de este juego de inteligencia, cuando salga la joya mágica -Magic Jewel- colócala en una columna vacía, de tal manera que choque contra el suelo.

Gregorio Jímenez Valverde (Barcelona)



Snow Bros Jr.

Para convertirte en el muñeco de nieve más poderoso del mundo, sólo tienes que pulsar Izquierda, Abajo, A, B y Start a la vez. Con ésto serás invencible.

Si, además, te apetece darte una vueltecita por las fases, prueba a pulsar Arriba, Select, B y Start. Y ya verás, ya.

AVISO AL CONSUMIDOR

ERBE SOFTWARE, S.A. DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO DE GAMEBOY™ Y SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ EN ESPAÑA, ADVIERTE A SUS USUARIOS DEL RIESGO QUE SUPONE LA UTILIZACION DE LOS **ADAPTADORES** QUE PERMITEN UTILIZAR LOS CARTUCHOS AMERICANOS O JAPONESES EN LA VERSION ESPAÑOLA DE LA CONSOLA SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

ESTOS ADAPTADORES, FRECUENTEMENTE CAUSAN DAÑOS PERMANENTES EN LA MAQUINA, POR LO QUE ERBE SOFTWARE, S.A. **ANULARA LA GARANTIA** DE TODAS AQUELLAS CONSOLAS, CUYAS AVERIAS, SE DERIVEN DE LA UTILIZACION DE DICHOS ADAPTADORES.

LA VERSION ESPAÑOLA DE LA CONSOLA SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ SOLO ES COMPATIBLE CON LOS CARTUCHOS PARA ESPAÑA **VERSION PAL**, POR LO QUE LA UTILIZACION DE CARTUCHOS NTSC, AMERICANOS O JAPONESES, SUPONE UNA ALTERACION DEL NORMAL FUNCIONAMIENTO DE LA MAQUINA.

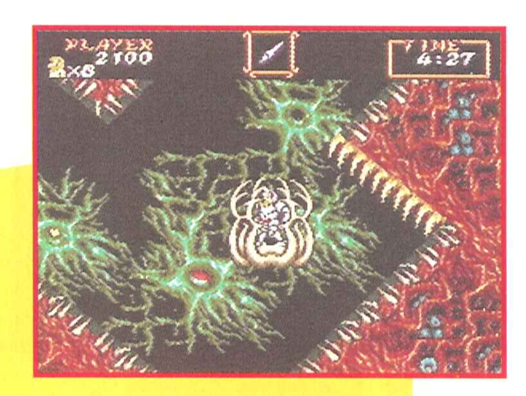
ASIMISMO DICHOS ADAPTADORES **NO ESTAN HOMOLOGADOS** NI POR NINTENDO®, NI POR NINGUN ORGANISMO DE LA COMUNIDAD EUROPEA, LO QUE VIENE A DEMOSTRAR QUE SU FIABILIDAD EN EL USO NO ESTA EN ABSOLUTO GARANTIZADA.

PARA MAYOR INFORMACION RELATIVA A LOS POSIBLES PERJUICIOS QUE DICHOS ADAPTADORES O ACCESORIOS PUEDAN PROVOCAR, LLAME AL CLUB NINTENDO AL TELEFONO (91) 458-81-50

ERBE SOFTWARE, S.A.

LASERS & PHASERS





Super Ghost'n Ghouls

Uno de los mejores trucos que hemos dado en nuestra historia, para uno de los mejores juegos realizado por Capcom. Lo primero es conectar los dos pad en la consola, encender el juego e ir a la pantalla de opciones y poner el cursor en Exit. Ahora con el segundo mando pulsa L y Start a la vez, con lo que pasarás a una pantalla absolutamente secreta en la que podrás elegir las áreas y fases del juego a las que ir.

¡Por una vez las cosas se le han puesto bien a Arthur!

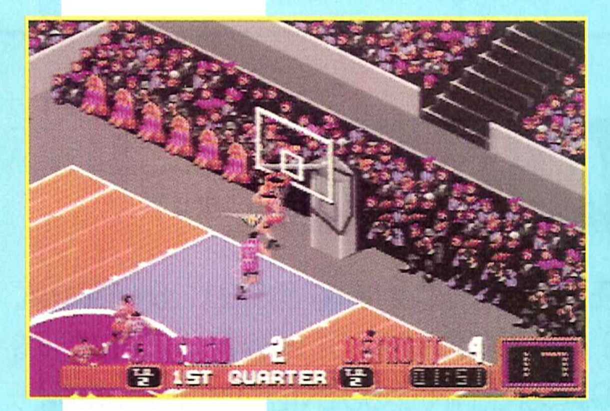


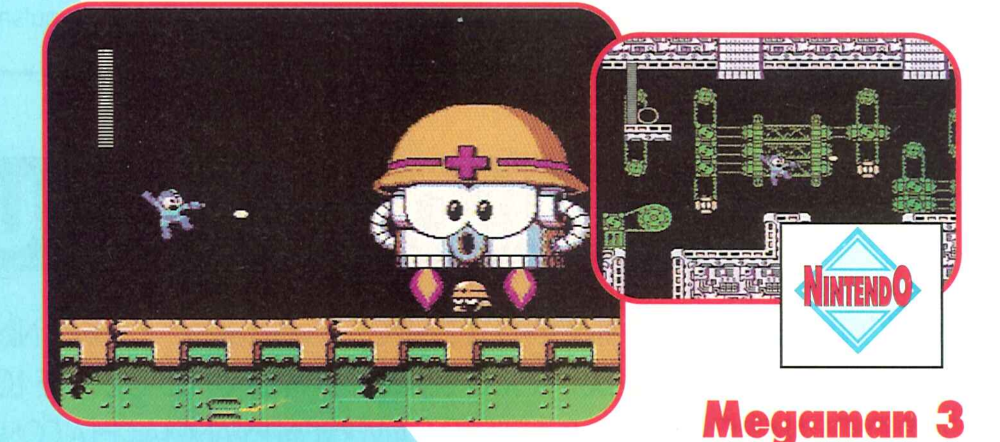


David Robinson's Supreme Court

Con estos passwords pronto te harás el amo de la cancha. Si consigues además ganar alguno de los siguientes partidos te podrás enfrentar al mismísimo David Robinson:

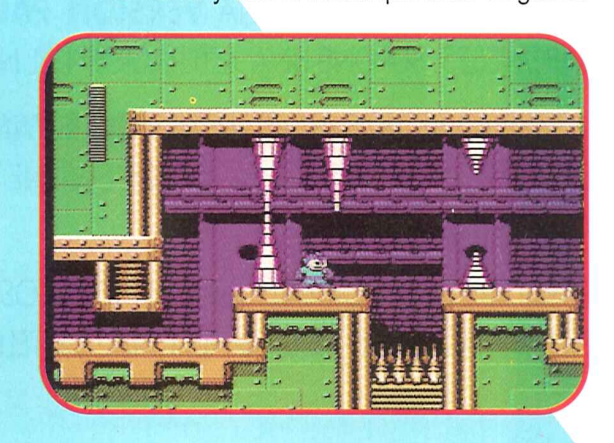
Los Angeles / Detroit - CABCDEA1F
Chicago / Nueva York - ASTURBQ1E
Nueva York / Detroit - FMJCLJY1B
Detroit / Los Angeles - WYBCDEAYU





Megaman 3

Uno de los juegos más difíciles que hay para Nintendo, lo será bastante menos si poneis en práctica este fenomenal truco. Cuando os enfrentéis a un jefe de final de nivel y os estén poniendo las pilas, sólo tenéis que pulsar Arriba y A en el pad II para freirlo al momento y con la salsa que más os guste.

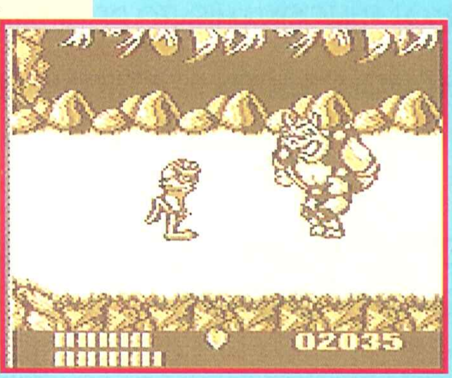


Battletoads

GAME BOY

Cinco vidas extras es un chollo para cualquier juego, y más si es tan difícil como las aventuras de Zitz, Rash y Pimple por rescatar al profesor T.Bird de las garras de la tirana Dark Queen. Si queréis conseguirlas por un módico precio, pulsad en la pantalla del título A, B y Abajo.Después, pulsad Start y empezará el juego como siempre, pero con cinco sapos de más.



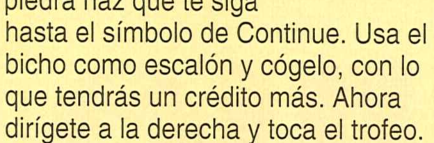


Taz-Manía



En la segunda área de los Badlands, ve a la izquierda del todo y coge la vida extra que hay. Ahora vete a la derecha y cuando veas al monstruo de piedra haz que te siga hasta el símbolo de Continue. Usa el bicho como escalón y cógelo, con lo que tendrás un crédito más. Ahora dirígete a la derecha y toca el trofeo. Mantente debajo del puente hasta que pase el último monstruo de piedra.

Salta sobre él hacia la plataforma y conseguirás otra vida y otra continuación. Mátate y repite el proceso, con lo que en unos cuantos intentos llenarás de vida todos los marcadores.



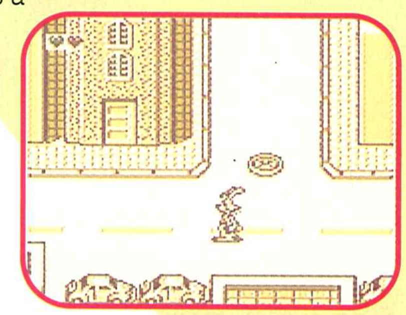


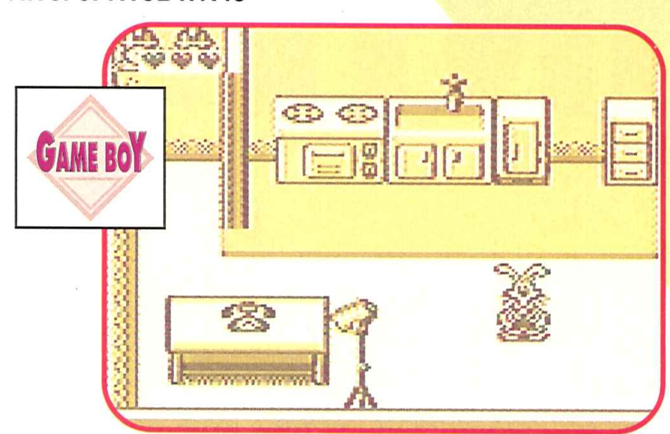


Who Frammed Roger Rabbit?

Una de las pocas videoaventuras genuinas que hay para Game Boy. Pero no por no ser una arcade os vamos a dejar sin la correspondiente dosis de claves: ¡Faltaría menos!

Nivel 2: DLT3QYBY
Nivel 3: GPLDMSRC
Nivel 4: MMCFGWXJ
Nivel 5: BGQTVKJP
Nivel 6: RTJBWN43







Este mes inauguramos una nueva sección que, seguro, os va a resultar de lo más interesante. La vamos a llamar La Gran Ocasión y -como ya habréis deducido-, va a consistir en unas páginas a través de las cuales los lectores vais a poder poneros en contacto para vender, comprar o intercambiar vuestros juegos, así como formar clubs de consolegas con los que compartir vuestros trucos o conocimientos.

Aparecer en esta sección es completamente gratis, y lo único que tenéis que hacer es enviarnos el cupón que aparece en esta misma página; eso sí, debidamente cumplimentado con vuestros datos y con el texto del anuncio escrito con mayúsculas y ocupando cada letra una sóla casilla. Esperamos que la idea os resulte atractiva y que nos enviéis un montón de cartas. Estamos seguros de que lo haréis...

LA GRAN OCASIÓN

❑ COMPRA ❑ INTERCAMBIO ❑ VENTA ❑ CLUBS ❑ VARIOS

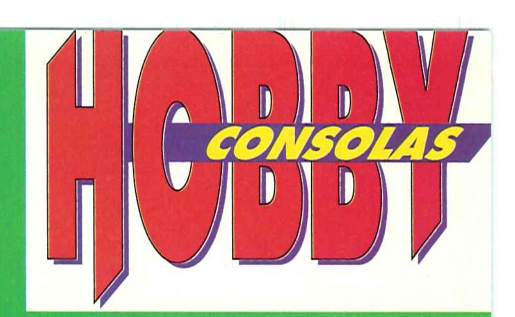
TEXTO:

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DOMICILIO ....

C.P. .... LOCALIDAD .... PROVINCIA.......... TLF..........

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre: **«La Gran Ocasión»**.• Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia.del cupón.• Esta es una sección para facilitar el intercambio entre lectores.



Un Concurso para Alucinar en Colores

SEGA





CUPÓN DE RESPUESTAS

NOMBRE:...

APELLIDOS:...

DOMICILIO:...

D.P.:....................LOCALIDAD:.............................

PROVINCIA:.............................TLF:.......................

Juego 1.............................. Juego 2.............................

Juego 3.............................. Juego 4.............................

Juego 5.............................. Juego 6.............................

BASES DEL CONCURSO

- El concurso está dividido en tres fases, completamente independientes entre sí, que tendrán lugar durante los meses de Noviembre, Diciembre y Enero.
- Podrán participar en el sorteo todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen los cupones correspondientes y con las respuestas acertadas.
- En el concurso del mes de Noviembre se sortearán ante Notario 40 consolas Game Gear con sintonizador de TV, y el resto se sortearán en Diciembre (30) y en Enero (30).
- Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos desde el 25 de Octubre hasta el 1 de Diciembre de 1.992 (ambos inclusive).
- El sorteo correspondiente al mes de Noviembre se celebrará ante Notario, en Madrid, el día 4 de Diciembre de 1.992, y los ganadores se publicarán en el número de Enero de Hobby Consolas.
- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores y el Notario que dará fe de dicho sorteo.



SOPA DE LETRAS

En esta Sopa de Letras consolera hemos escondido los títulos de SEIS JUEGOS para diferentes modelos de consolas Sega que han sido comentados en este número.
¿Te apetece encontrarlos? Seguro que sí.
Pues pon mucha atención, busca con cuidado y ten en cuenta que puedes leer los nombres en horizontal, en vertical o en diagonal, pero siempre de izquierda a derecha y de arriba a abajo. ¡Suerte!

A	O	S	T	E	E	L	E	M	P	I	R	E	U	S
L	Q	2	J	H	O	M	V	S	E	V	I	L	F	A
R	I	U	H	E	Y	B	U	E	N	A	T	R	U	N
S	P	L	A	T	T	E	R	H	O	U	S	E	2	B
G	R	O	N	T	U	H	V	C	A	S	M	I	N	U
O	N	S	O	N	I	C	2	Q	U	I	M	U	S	I
R	U	T	I	M	A	Ç	O	E	M	H	F	A	S	S
E	S	E	H	Z	K	Ñ	G	T	D	W	R	C	J	V
F	U	E	R	O	B	U	G	A	S	J	D	F	O	H
R	U	E	D	J	U	H	X	Z	M	G	A	N	V	U
S	G	E	B	Z	R	Ñ	Q	M	U	E	R	A	V	X
G	D	M	H	K	C	R	W	A	E	V	S	T	A	L
V	H	P	G	Y	F	R	J	N	T	U	H	P	Z	T
P	Q	R	M	N	P	O	P	I	L	S	K	L	U	J
T	H	O	W	Z	E	H	Q	A	Z	U	F	G	R	A

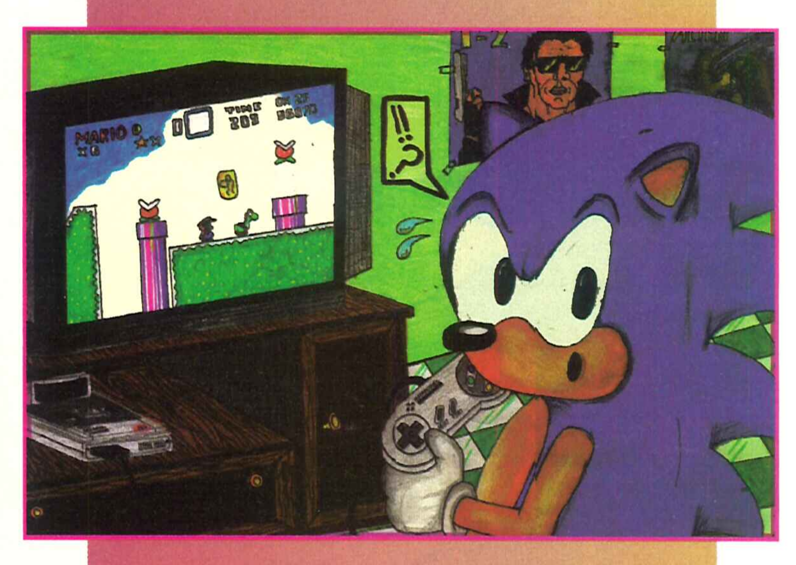
Una vez hayas encontrado los seis nombres, escríbelos en los espacios que hemos dejado en el Cupón de Respuestas.
Recórtalo (o hazle una fotocopia) y envíanoslo junto con el Cupón Concurso Game Gear Nº 1* a:
HOBBY PRESS, S.A.
HOBBY CONSOLAS
C/ De los Ciruelos, 4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Indicando en una esquina del sobre:
CONCURSO GAME GEAR
Mes de Noviembre.

CUPÓN CONCURSO GAME GEAR Nº 1

*Si no quieres romper demasiado la revista, puedes enviarnos una fotocopia del Cupón de Respuestas, pero no valen fotocopias del Cupón Concurso

¡Qué LOCURA!

EL DIBUJO DEL MES



Admirar el dibujillo que nos envía nuestro consolega Alejandro. Vaya alarde de habilidad...¡sorprender a Sonic jugando con el Super Mario World!. Parece que al puercoespín le vuelven loco los juegos de Mario. ¿Jugará para llegar al final o para hacer perder al italiano?. Nunca lo sabremos.

¡Por cierto!, Enviadnos los dibujos un poco más pequeños. No hace falta que tengan tamaño de mesa de ping-pong para que nos fijemos en ellos. Si son muy grandes nos resulta difícil trabajar con ellos. Gracias, sabíamos que lo entenderíais.

Alejandro Guerra Gómez

DICHOS "CON SOLERA"

- **Quién a buena consola se arrima, ninguna diversión escatima.**
- **Más vale portátil en mano que Neo Geo volando.**
- **No por mucho madrugar dejarás de jugar más temprano.**
- **Cartucho regalado... ¡a ponerlo disparado!**
- **Para hacer las cosas bien, pregunta al amigo Yen.**



PROTAGONISTA TÚ

Nuestro amigo Borja nos ha solicitado visitar el interior del Street Figther II. Colarle así, por las buenas, nos resultaba bastante difícil por lo que hemos decidido convertirle en Blanka. Ya os contaremos cómo le va....

Borja Loché Cuesta (Asturias)

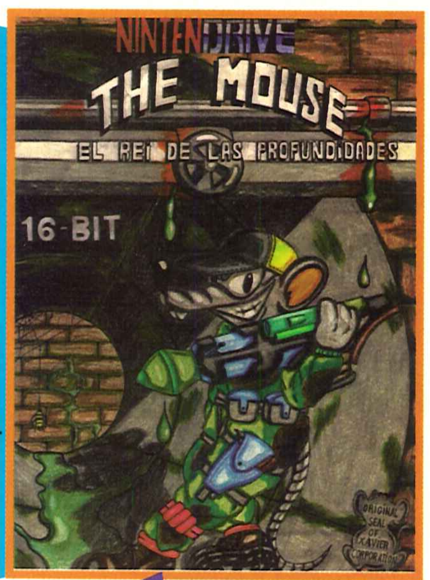


GUANT GEAR: ¡QUÉ LOCURA DE GUANTE!

Katia Buena Incorporations lanza al mercado este revolucionario Guant Gear, compañero inseparable de los manitas, manazas y manotas. Junto con la consola se incluye el juego "Dedo-uble Dragon" y un calcetín-pad con el que, además, podrás disfrutar de las bandas olfativas de tus juegos favoritos. Un modelo especial para zurdos, se encuentra actualmente en desarrollo.

EL REY DE LAS ALCANTARILLAS

La nueva mascota de la consola Nintendrive ha surgido de los abismos cloaqueros con la idea de convertirse en el héroe más renombrado de todos los tiempos. Su obsesión: encontrar al Flautista de Hamelin y destruirle la flauta con su Súper Scoope. De los olores que emanen de tu consola depende el éxito de tu misión.
Xavier Planas Torrents (Barcelona).





OTRO PROTAGONISTA TÚ

Un amigo de Borja-Blanka ha decidido que no podía dejarle a él solo toda la diversión. No nos ha quedado más remedio que convertir a Jesús en Ryo y lanzarle al interior del Street Figther II. ¡Allá se las apañen ellos!

LA CONTRALISTA

CONSOLA	ULTIMO	PENULTIMO	ANTEPENULTIMO
MEGADRIVE	Zoom	Flicky	Pengo
M. SYSTEM	E-Swat Alien	Storm Ninja	Gaiden
NINTEMDO	Total Recall	Days of Thunder	Top Gun
GAME BOY	Paper Boy	Bubble Bobble	Paper Boy 2
LYNX	Robotron	Ishido	Cyberball
GAME GEAR	Woody Pop	Pengo	Slider

Han colaborado:Antonio Barreda Asolas (Castellón) Antonio Fdez de Simón Sanz (C. Real) David Monné Gómez (Tarragona)

EL SENSOR

MOLA

- Los vídeos de Hobby Consolas.
- Que ya esté aquí el Sonic 2.
- La sección de "Acaba con..."
- La Game Genie para Nintendo.
- Que Yen siga al pie del cañón.
- Los nuevos súper juegos para todas las consolas.
- Que el Tazmania y el Chuck Rock se vean en la Game Gear.
- La llegada del Street Figther II.
- La sección Línea Directa.
- Los nuevos súper redactores de Hobby Consolas (éso lo dicen ellos...)

NI FU NI FA

- Las escasas novedades para Lynx.
- Las "otras" revistas de videojuegos.
- El CD Rom: ¿Llega o no llega?
- La versión de los Simpson de Master.
- Que a Yen le ganen todos jugando al Street Figther (Aunque no lo quiera reconocer)
- La escasez de juegos de fútbol para Mega Drive

NO MOLA

- Que las chicas no se animen a escribir en la revista. (Bueno, éso era antes, ahora ya ya tenéis a una: la teniente Ripley).
- El precio de la Neo Geo.
- Que no se inventara antes la Super Nintendo.
- Que tengamos que esperar otro mes para leer Hobby Consolas.
- Que no todos los juegos tengan claves o passwords.
- Que no se celebren en España ferias de Video Juegos.
- Las pocas heroínas que hay en el mundo consolero.
- Lo que tardan en llegar a España los cartuchos de la Super Nintendo
- Que mandéis tan pocas cartas para esta sección. ¡A ver si os animaís, consolegas!

Han colaborado...

Antonio Jesús Fdez de Simón Sanz (C. Real) César de los Rios(Vizcaya) Daniel Ordoñez (Barcelona) Joaquín Casas (Sevilla) Juan Antonio Rodríguez del Rosal (Madrid) José Andrés Sánchez (Canarias) y José Antonio Guzmán Alañón (C.Real).

¡Qué LOCURA!



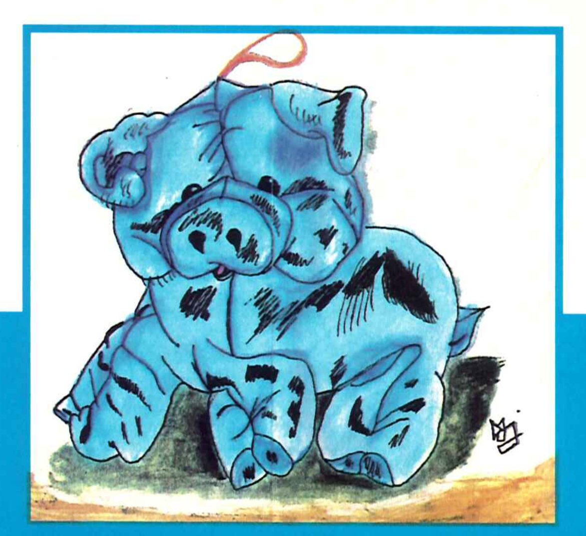
REACCIÓN FEMENINA

La princesita enamorada de nuestro amigo Mario estaba un poco cansada de ser continuamente secuestrada por el malo malísimo de Koopa.

Así que un buen día decidió acudir al gimnasio y aprender algo de defensa personal. ¡Y fijaos cómo se ha puesto la chica!

Mucho nos tememos que el bigotudo italiano va a tener que buscarse otra dama para rescatar si quiere seguir protagonizando aventuras...

A.M.V. (Asturias).



EL PELUCHE DE SONIC

Confirmado: Sonic duerme con su osito de peluche. Y aquí tenéis la foto del muñeco al que, por lo visto, el héroe de Sega le cuenta todas sus aventuras y le pide consejos consoleros. No está mal dormir con el osito, (nuestro director también lo hace) pero para pedir consejos el mejor es el consolega Yen, ¿No?

¡VAYA PAR DE HEROINAS!

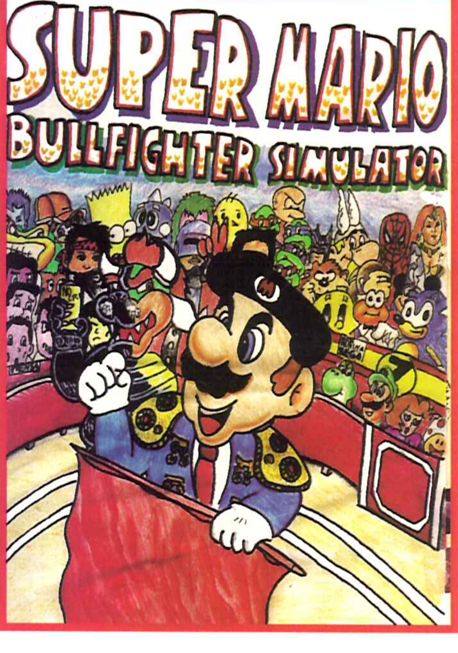


Ante la dureza de las críticas que solicitaban personajes femeninos en los videojuegos, la compañía Noentiendo ha estrenado un cartucho muy feminista.

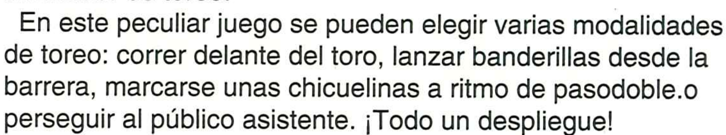
El juego se llamará Chipa y Chopa, y las protagonistas serán dos bellas ardillas que deberán enfrentarse a todos los machistas que hay sueltos por el mundo.

Cristóbal Garrido (Madrid).

UN JUEGO ¿MUY ESPAÑOL?

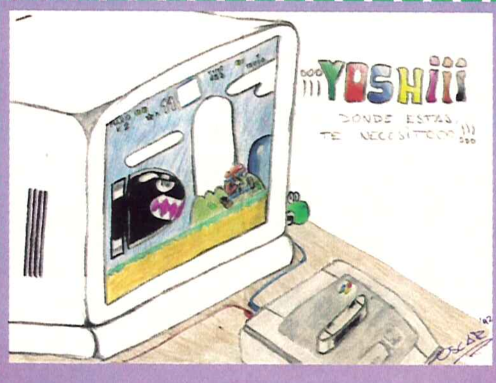


La nada conoçida compañía española Mintiendo, ha lanzado al mercado su primera, y esperemos que última, producción: un simulador de toreo.



En este peculiar juego se pueden elegir varias modalidades de toreo: correr delante del toro, lanzar banderillas desde la barrera, marcarse unas chicuelinas a ritmo de pasodoble.o perseguir al público asistente. ¡Todo un despliegue!

Juan José Carrión (Málaga).



BUSCANDO A YOSHI

Ultimamente Mario está teniendo muchos problemas con su amigo Yoshi. Parece ser que este consolega verde sufre un ataque de "mieditis aguda" y no se siente con valor suficiente como para enfrentarse a los peligros que le esperan en Mario World. Ya veremos si los programadores del juego son capaces de encontrar la vacuna oportuna...

Oscar García Ferrer (Valencia)

YOSHI EN PROBLEMAS

Parece que nuestros amigos Mario y Yoshi tienen algunos problemas para enterarse de los truquillos de su nuevo videojuego. Yoshi, en su afan de comer y comer traga todo lo que se pone a su alcance y su última hazaña ha tenido como resultado esta extraña permutación que veis. Habrá que esperar para ver si otra seta cualquiera les devuelve a su forma original...

Román Orús (Barcelona)

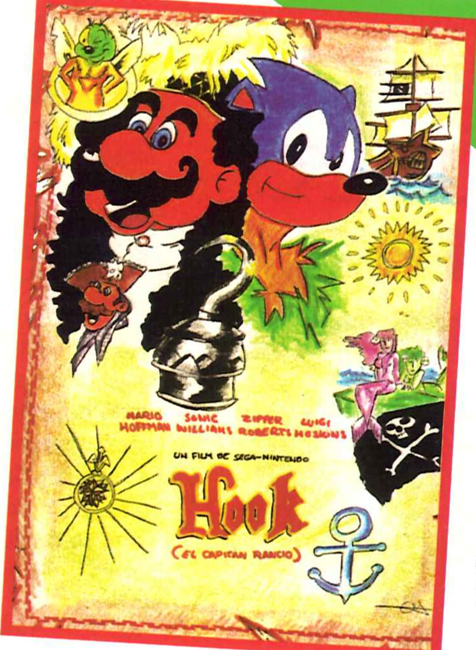




LOS CANALES DE SONIDO DE LA SUPER NINTENDO

Como podeís ver $#*&*7 ¿ 2$#*- está muy ¡¿(*. Lo cierto es $#%/% porque >#¿/)(*&+- claro, luego pasa lo que pasa. BH&*/N% ¿#F%$7%Hay que reconocer que X#$&(&/_)(y tiene toda la razón del mundo.

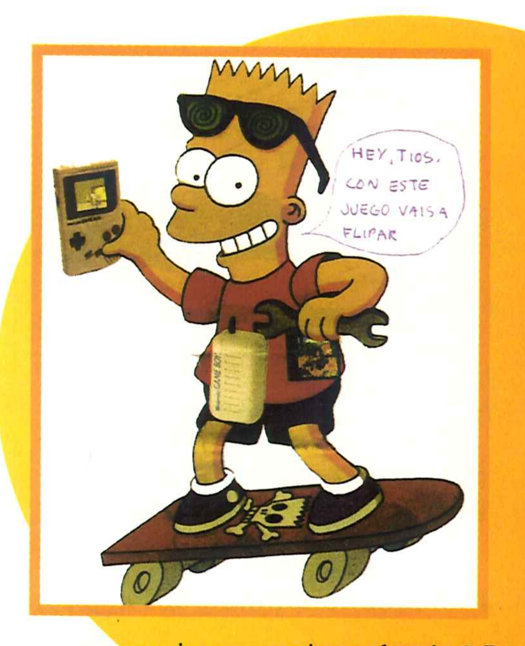
Eneko Gómez Ramos (Vizcaya).



EL CAPITAN RANCIO

Todavía no tenemos muy claro si para admirar esta superproducción tenemos que ir al cine o conectar la consola. Pero sea como fuere, el reparto de papeles es como para caerse de espaldas y garantiza diversión a raudales. Podemos garantizar que no os defraudará porque tiene mucho "gancho".

Cristobal Garrido Rodríguez (Madrid)

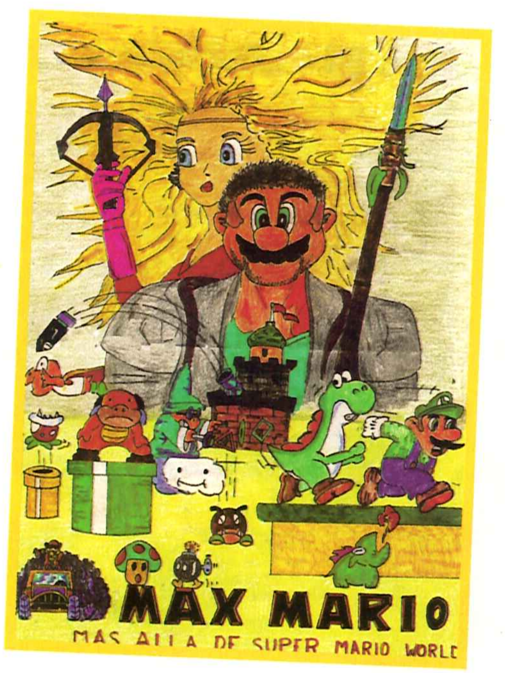


BART CONSOLA-MANÍACO

Despues de sus últimas apariciones en videojuegos, el hijo menor de los Simpson se ha convertido en un adicto de las consolas. Según hemos podido averiguar la consola de sus amores es la Game Boy y ha llegado a tales niveles de adicción que no vive más que para su portátil. En esta instantánea le podeís ver con su juego, con las gafas de 3-D y con la llave inglesa para destripar la maquinita si no es capaz de terminarlo. Lo dicho, un obseso total.

Pere Solá (Gerona)

MAS ALLÁ DE SUPER MARIO WORLD



Max Mario ha llegado. Conviértete en el destroza coches más famoso del año 3.025 y huye de los horrores atómicos con forma de setas asesinas, tortugas voladoras y Koopas gigantescos. Tu principal objetivo es mantenerte con barba de tres días y melenas revueltas. Lo demás depende de las ganas que tengas de gastar gasolina. **José Mario Landoval (Barcelona)**

LA BAJADA DE SALARIOS

Como Nintendo siga así de rácana con los asuntos monetarios van a tener algún disgusto serio. Según hemos averiguado, los sueldos que reciben los personajes de sus videojuegos no dan para mucho y por esta razón se producen situaciones como la que ahora podeís ver. Más les vale que les suban los sueldos y se dejen de tonterías. ¿No creeís?.

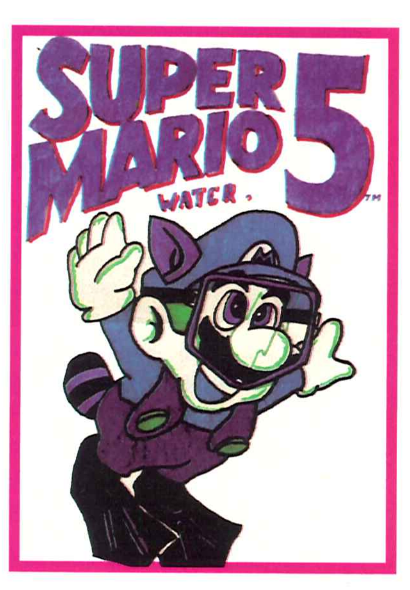


Roger Pascual (Barcelona)

MARIO ACUÁTICO

La nueva superproducción de Nintendo tendrá como escenario las profundidades oceánicas. El héroe, por supuesto, vuelve a ser Mario, aunque es esta ocasión las setas han sido cambiadas por algas y las monedas por conchas. Por lo demás, todo igual, excepto que tienes que jugar aguantando la respiración.

David Brandrat (Tarragona)



¡Qué LOCURA!

MARIO ENAMORADO

Nuestro simpático amigo Mario se ha quedado así de "pasmao" al encontrarse con tan hermosa mozuela. (Hay que reconocer que no es para menos). Tan coladito está por ella que ha decidido incluirla en su próximo juego como coprotagonista. De este modo pretende tener el tiempo suficiente para ligar con ella. Y como Mario siempre consigue lo que quiere... ¡Qué te diviertas, Mario!.

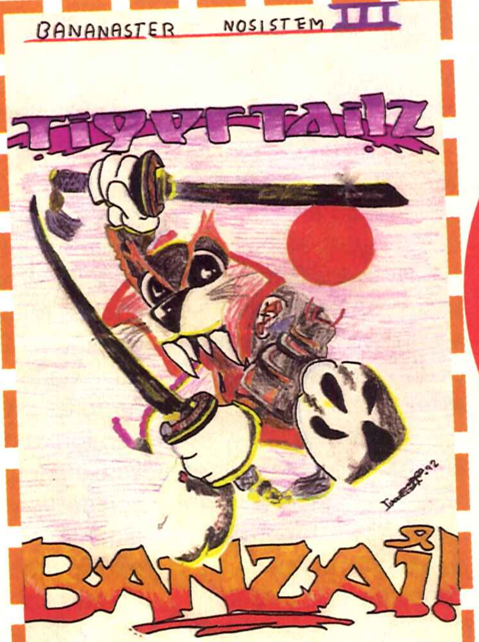
José Maria Cervell (Tarragona)





COBY CONSOLERO

Nuestro olimpísimo Coby ha decidido practicar un sólo deporte: el consolismo. Está ciertamente emocionado con esta modalidad y trabaja duramente para conseguir que sea nombrado deporte olímpico. La idea es de lo más interesante, ¿A que sí?. Seguro que si le prestamos nuestro apoyo estaremos batiendo records juntos en Atlanta. ¡Sigue así, Coby!



Anselmo, el tigre kamikaze

Después de Bruce Lee, Jackie Chan y El Chino Cudeiro, llega el héroe asiático más esperado del minuto: Anselmo "Tiger Tailz", quien aparece dispuesto a desfacer entuertos en más de una pantalla consolera. Numerosas casas como Pintendo, Saga y Hatari se han interesado ya por producir juegos protagonizado por este osado felino, pero aún Tailz no se ha decidido por ninguna de ellas. Seguiremos informando.

Juan José Toral (Alcalá de Henares)



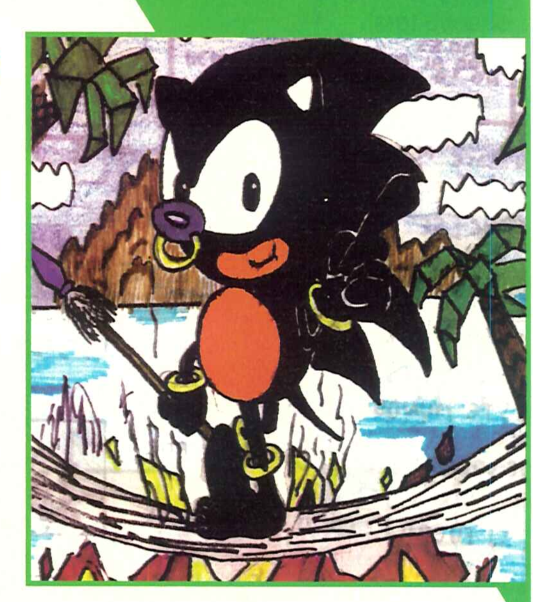
EXCLUSIVA EN EXCLUSIVA

Nuestro corresponsal en Hollywood -tras arduas investigaciones-, ha conseguido uno de los fotogramas de un posible final que se tenía preparado para la película Terminator 2. Como podeís ver, el amigo Arnold se quitaba de encima al escurridizo T-200 proporcionándole uno de los últimos números de Hobby Consolas. Seguro en que estaís de acuerdo en que es el mejor método para mantener a alguién entretenido durante muchas horas...

Alejandro Guerra Gómez (Mallorca).

EL OTRO SONIC

La compañía Tega ha encontrado al doble de Sonic, ¡y nada menos que en el Africa negra! Este nuevo personaje tiene algunas "sutiles" diferencias con respecto al famoso puercoespín azul, aunque, como parece que todavía es más marchoso que el original, ya le están preparando algunos juegos para lo que será la nueva consola de Tega, la Negra Drive. Otros cartuchos en preparación para esta consola son «Mambo Kings», «Conguito´s Revenge», «Cómeme-el -coco, negro», «Kid Massai» y «Camerún Super Soccer League».



Carlos Fabregat (Valencia)

NUEVO HÉROE PARA SEGA

Sonic está bastante cansado de girar y girar por ahí. Se marcha de Sega y nada ni nadie podrá evitarlo. La pregunta es ¿Quién lo sustituirá?.
Nuestra amiga **Soraya Andújar**, de Madrid, ha logrado la exclusiva y aquí nos la envía para conocimiento de todo el mundillo consolero.







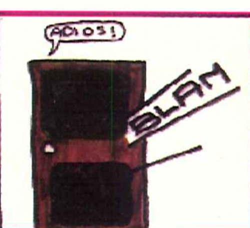


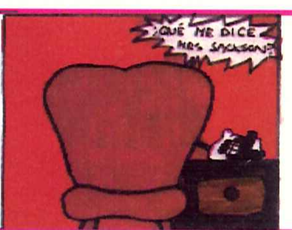


















MARIO "CACHAS"

Nuestro querido puercoespín azul ha tenido algo más que palabras con el amigo Mario. Como el italiano estaba un poco cansado de recibir continuamente los pinchazos de Sonic, ha decidido tomar unas vitaminas marca Acme que le han convertido en un súper cachas. Mucho nos tememos que si no sale nadie en defensa del pobre Sonic, el simpático bichito va a quedar convertido en un sello de correos...

Gonzalo Navarro Sánchez (Palma de Mallorca)

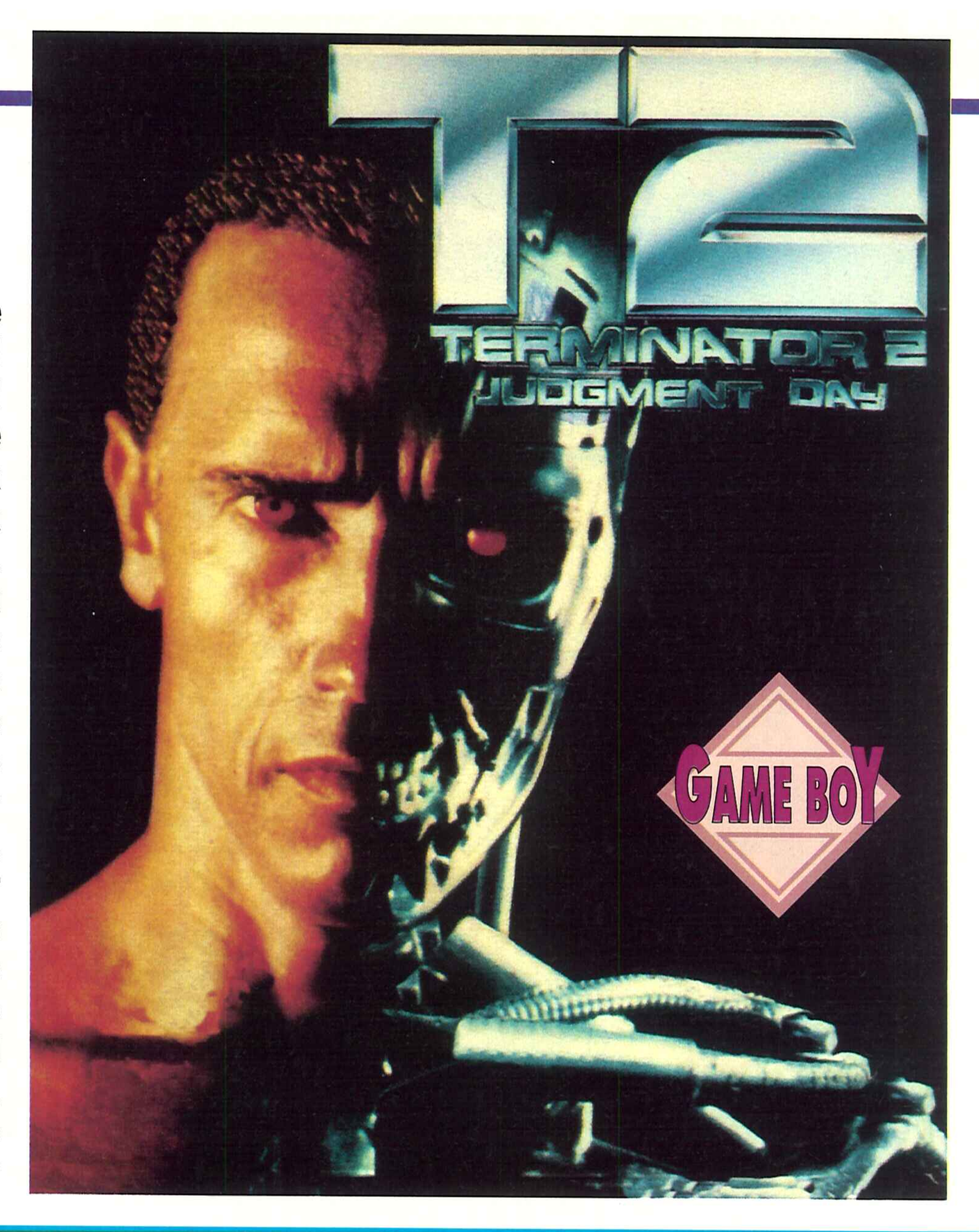


FOTO FAMILIAR

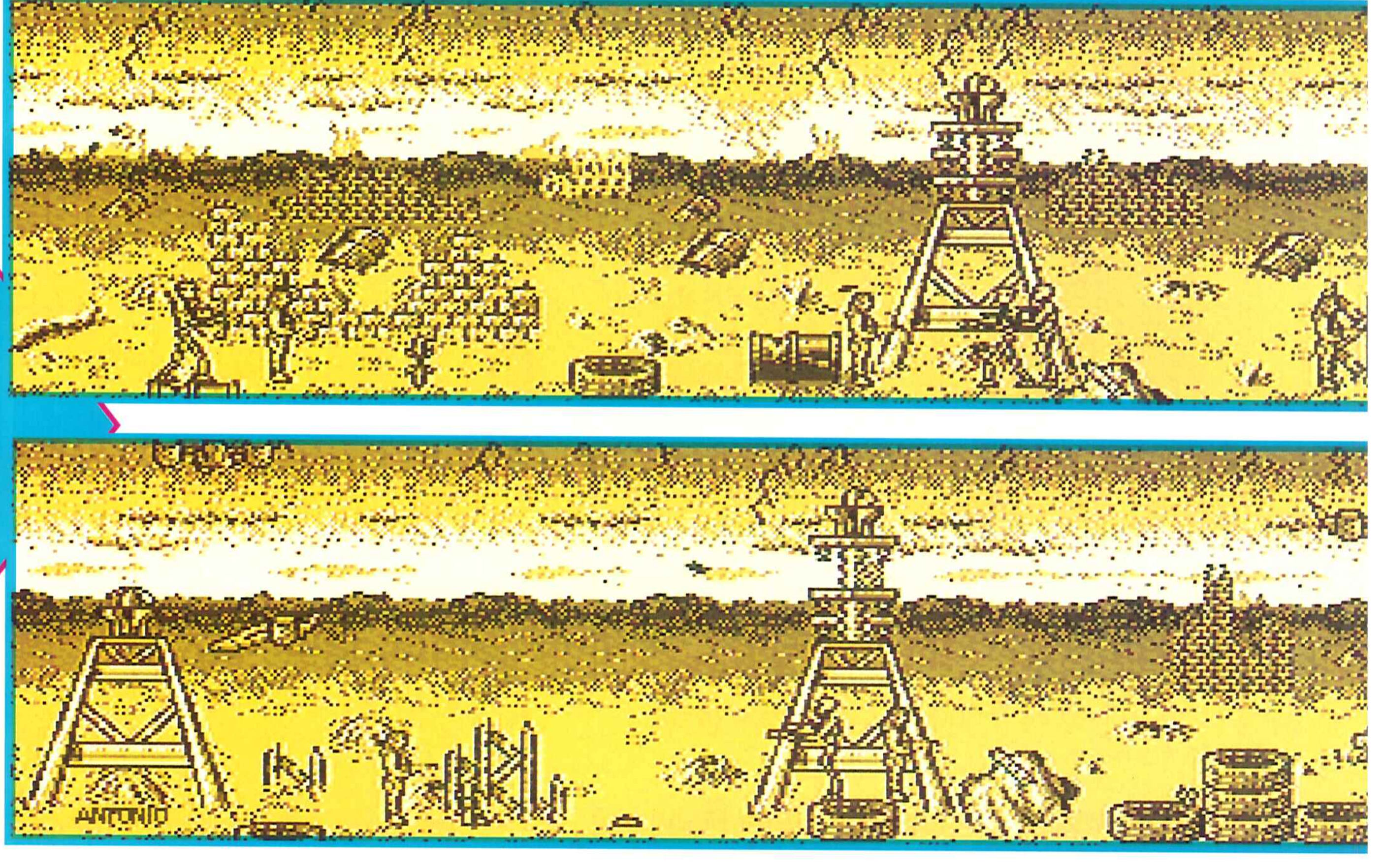
Por fin hemos conseguido un fotografía de la familia de Mario. No creaís que ha sido fácil. Nuestro corresponsal en Italia se las ha visto y se las ha deseado para conseguir retratar a toda la parentela junta. El principal problema era reunirlos, pero ya sabéis que nosotros nunca escatimamos medios y siempre logramos las mejores exclusivas para nuestros lectores.
Lorenzo González González (Huelva)

acaba con...

Año 2029. Han pasado más de 30 años desde el Día del Juicio. Después de tomar el poder y exterminar al 99% de la humanidad, Skynet, la máquina inteligente, reina sobre un mundo desolado. Pero aún tiene una espinita clavada en su cibernético corazón: un pequeño grupo de supervivientes, liderados por un tal John Connor, se empeñan en plantarle cara y desafiar su poder. Para acabar de una vez por todas con esos molestos seres, Skynet acaba de mandar al pasado a su nuevo T-1000 con el fin de liquidar al pequeño John Connor. ¿Pretendes quedarte cruzado de brazos ante tal atrocidad?







Os ponemos en antecedentes. Después del fallido intento del Terminator T-800 (Arnie) de acabar con Sarah Connor en la primera parte de esta aventura, (de ahí el 2 de Terminator 2) el nuevo T-1000, mucho más avanzado y duro de pelar, intentará hacer lo propio con el John Connor niño. En la nueva película montada se juega una vez más con el tiempo, pero de un modo muy complejo. Pasado y presente participan activamente en su estructura, obligando a sus creadores a dividir T-2 en dos momentos. En el primero adoptarás el papel de un Connor adulto que deberá, por este orden, entrar en el cuartel general de Skynet, capturar un T-800, reprogramarlo para que sea buen chico y enviarlo al pasado como protector de ti mismo. En el segundo te tocará jugar a ser Terminator-800, y cuidar a Johnny como a los circuitos de tus ojos. Tendrás que robar el brazo y el chip que causaron todo este problema y, de paso, destruir al nuevo T-1000 por abusón.

Para llevar a cabo los dos objetivos sólo cuentas con una vida por cada personaje, una miseria, vamos, que es representada por una barra de energía que ocupa la parte inferior de la pantalla. Si quieres un buen consejo, procura dosificar la «única» vida -recuerda que hay seis niveles y que son muy difíciles- y jamás te dejes llevar por tus ansias de venganza. Que el rencor desproporcionado sólo lleva a muertes fáciles e inútiles. Y dicho esto, vayamos por partes.

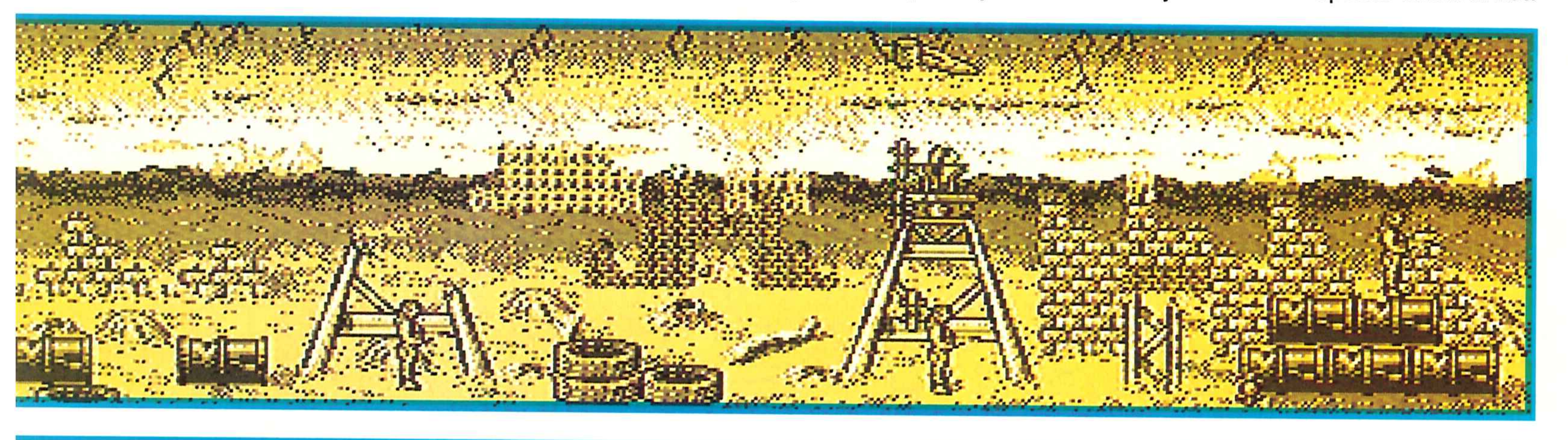
En «Terminator 2» el tiempo ha pasado de la relatividad a la constancia. Ahora más que nunca no existen ni el ayer, ni el hoy, ni, probablemente, el mañana. Sólo el momento.

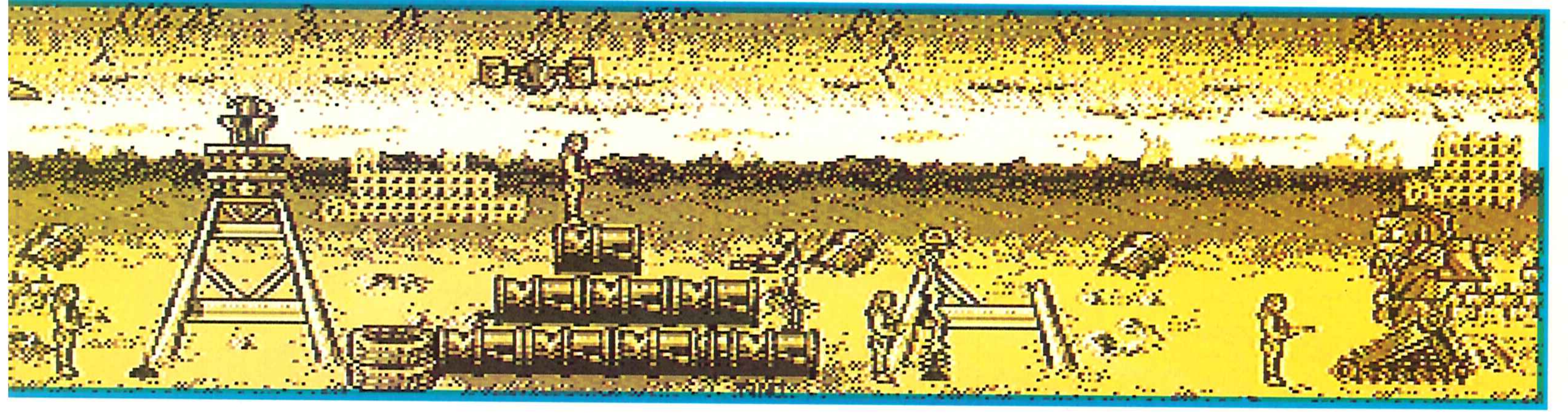
NIVEL 1: ¡Qué verde era mi valle!

Te encuentras en el planeta Tierra después del holocausto y lo primero que te llama la atención es la enorme cantidad de destrozos y basura que hay repartida por todos lados -*¿cuánto tiempo hace que no limpian esto?*-. Los alrededores de la base de Skynet cobijan su increíble sistema de defensa: 5 torretas encargadas de generar un rayo letal que cierra tu camino al interior. Por suerte **Sarah, tu madre, se ha encargado de dejarte algunas pistas** (en forma de cuadraditos parpadeantes) que te serán de gran ayuda para resolver los enigmas. En la cuarta torreta, contando desde el principio del nivel, encontrarás su mensaje: *«Hijo mío, para acabar con el rayo es necesario destruir las cinco torretas, empezando por la más alta y terminando por la más baja.»*.

Así dicho parece fácil pero hay algunos pequeños inconvenientes. Toma nota: unidades T-800 al acecho que, con sólo cruzarse contigo, restarán tu energía, aviones «Hunter Killer» lanzándote bombas de explosión retardada, minas explosivas repartidas por doquier... Cada T-800 necesita cuatro disparos para sucumbir, cada avión cinco impactos y, en cuanto a las minas y las bombas lo mejor es fijarse bien y no pisarlas. De todas formas, más vale que no te entretengas demasiado con tus enemigos y hagas caso a tu madre. Como siempre.

El orden correcto para destruir las torretas es el siguiente: Camina hasta la cuarta torreta- la reconocerás por el mensaje de Sarah- apunta hacia arriba





y dispara hasta derribar su cabeza (10 proyectiles). Sabrás cuando aciertas a tu objetivo porque éste se oscurecerá al recibir el impacto. Lo mismo sucederá con todos los enemigos, objetos e incluso contigo mismo.

Una vez que hayas derribado el primer obstáculo, vuelve al principio del nivel y destruye la primera torreta. Después, camina casi hasta el final y destroza la quinta torreta, que se encuentra un poco antes del rayo protector de Skynet que, por cierto, con sólo rozarte acabará con toda tu energía. Regresa de nuevo sobre tus pasos y destruye la segunda y tercera torretas por este orden. Aparte de un ligero mareo después de tanta vuelta, sentirás la agradable sensación de la victoria: **El rayo protector de Skynet está desactivado**. ¡Toda una proeza!.

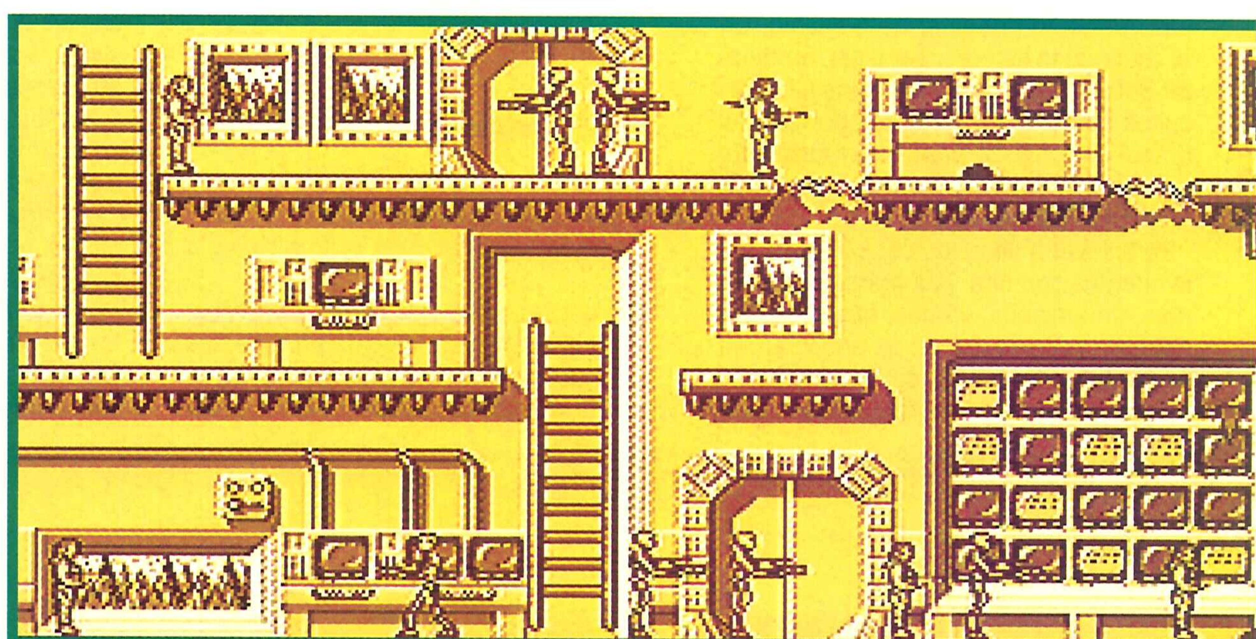
Sin embargo, lo bueno nunca dura mucho. A saber. El portero de esta finca, es decir, la base, es un infernal engendro mecánico que te pide el pase -ya sabes, invitación- de muy malas maneras. Mientras recibes sus constantes balazos comprobarás que los tuyos le hacen un montón de cosquillas. **No te quedará más remedio que saltar con el fin de alcanzarle en su parte superior** o no habrá nada que hacer. Después de demostrar con tu agilidad y puntería por qué te eligieron líder del grupo rebelde, te adentrarás sudoroso en un Skynet protegido hasta los dientes, tramposo, ingenioso y sumamente engreído, cuya única ilusión en la vida es molestarte hasta el final.

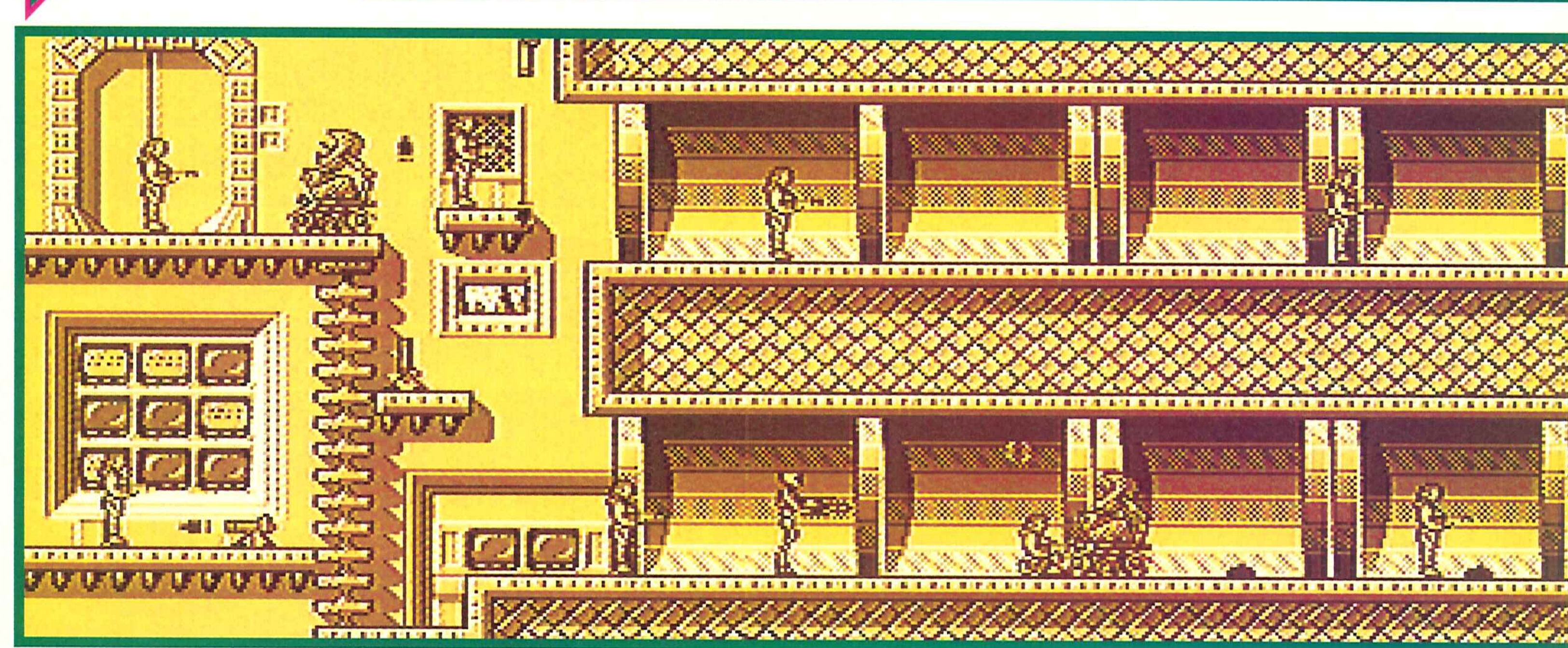
NIVEL 2: Compro Terminator en buen estado

Ya estás dentro. El paisaje de la base es el que cabía esperar, bueno, el que te habías imaginado: plataformas, escaleras, puertas de avanzado diseño. Y unos molestos cañones repartidos por todos los recovecos, esperando a que pases para minar tu energía.

Bajando por la primera escalera que encuentres a tu izquierda accederás al piso de abajo donde se halla el mensaje de Sarah. Al recogerlo, además de descubrir que no dice nada interesante, empezará a correr un marcador que indica el tiempo que te resta para encontrar a tu Terminator-objetivo. Mamá siempre tan bromista. Y tan buena persona.







Como los segundos aprietan, lo mejor es que te des toda la prisa del mundo. Así que, ¡actúa!. Sube por donde bajaste y vuelve al punto inicial. Camina siempre hacia la derecha y ve esquivando obstáculos porque sólo hay un camino posible a lo largo del cual te irás encontrando con los T-800 y otras horribles máquinas de guerra, que por cierto son muy similares a la del final del primer nivel sólo que más pequeñas. Una ráfaga de 10 disparos y jamás volverán a decir nada.

Y sigue. Cuando alcances una especie de túnel con el suelo plagado de minas, imposibles de evitar, sabrás que estás cerca de tu objetivo. Tu barra de energía está en las últimas. **Resiste**. Al final del camino llegarás a una pantalla en la que hay varias puertas idénticas entre si y bien distintas de las del resto del nivel.

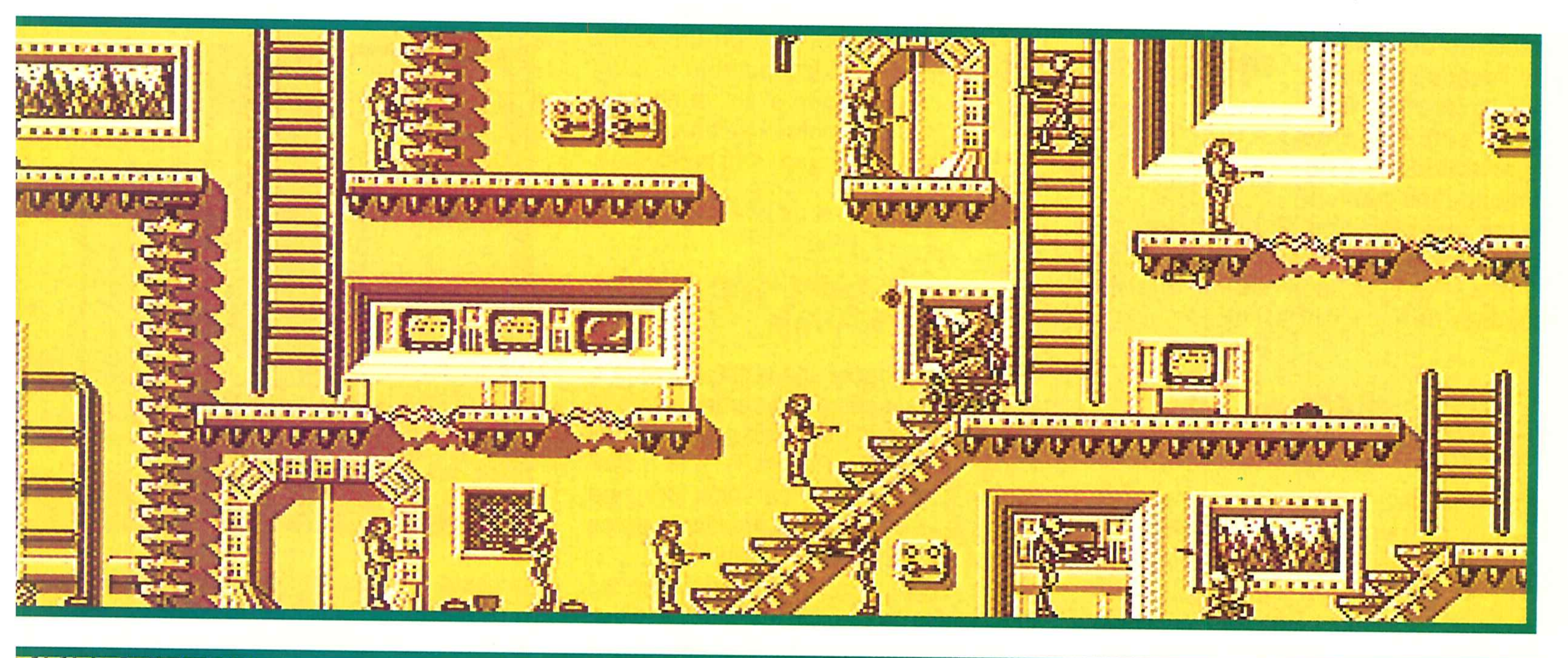
El día del Juicio Final ha llegado. La Tierra volverá a ser destruída y el futuro cederá otra vez a la fuerza de las máquinas. Poco importará. Al menos John no habrá sucumbido y la lucha estará justificada.

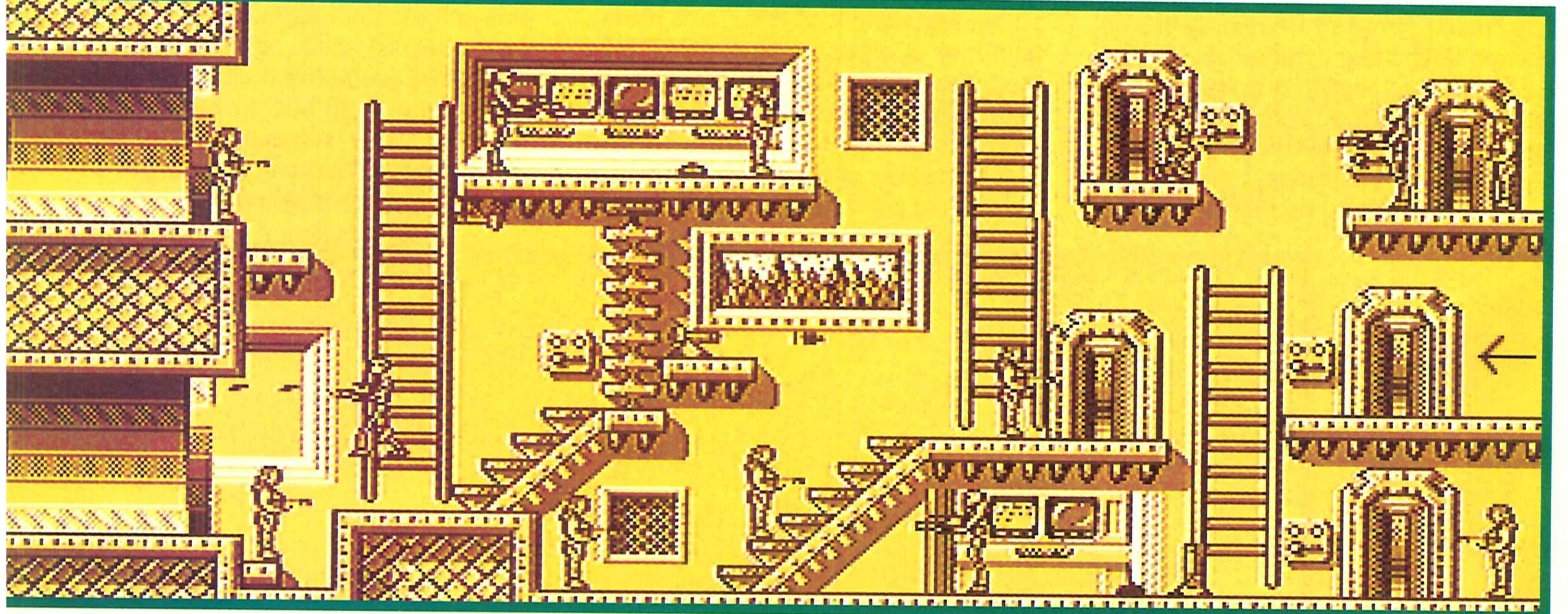
Busca un lugar seguro y espera un poco. Aparecerá en la pantalla un T-800 con apariencia humana- si es que alguien piensa que Schwarzenegger tiene apariencia humana - y síguele hasta que entre por la puerta que él elija. Ya es tuyo. Es hora de poner en práctica tu curso básico de microelectrónica digital por fascículos.¡Muy, pero que muy útil!.

NIVEL 3
Lavado de cerebro

Después de tanta acción y tanto disparo, ésta es una fase pensada para descansar el pulgar y comprobar tu capacidad de atención y visualización.

Para reprogramar al T-800 y convertirlo en un ser dócil y cariñoso sólo





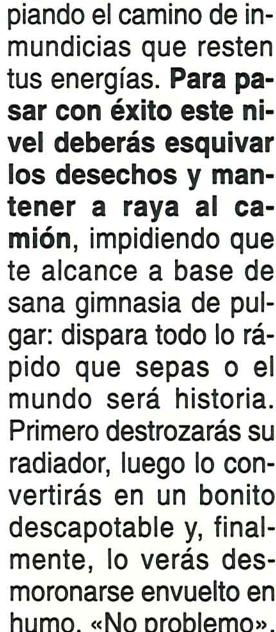
necesitarás conectar correctamente los circuitos y hacer que fluya por ellos la energía, de forma que los ceros se conviertan en unos. Pura matemática binaria. Tendrás que reprogramar tres circuitos micromagnéticos de dificultad creciente, en un tiempo limitado que afortunadamente también irá creciendo. El primero es muy sencillo, -para que entres en calor-, pero a partir del segundo deberás prestar atención para adivinar qué conectores de salida y de llegada se corresponden entre sí. **Contarás con sólo dos oportunidades para acabar correctamente los tres circuitos**. Por si te sirve de ayuda, los hemos reproducido para que te fijes si vas por buen camino. El resto depende de ti: paciencia, chico.

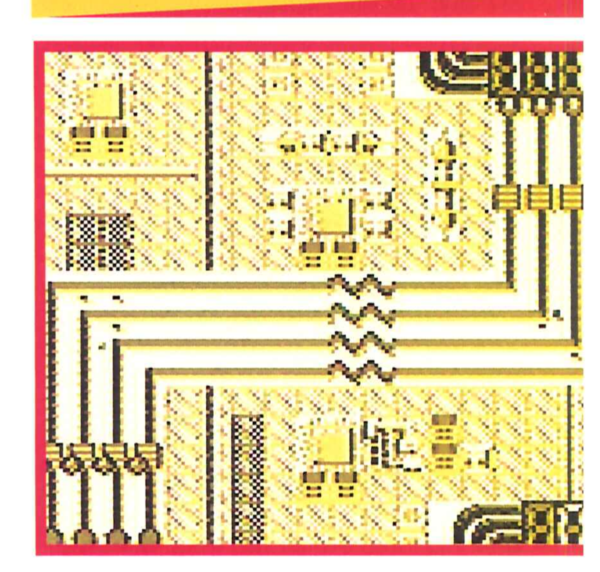
El tercer nivel de T-2 entronca directamente con aquella mecánica Ocean en la que puzzles y circuitos eléctricos obligaban a usar la cabeza, en un tiempo límite, y con la muerte muy cerca de los ojos.

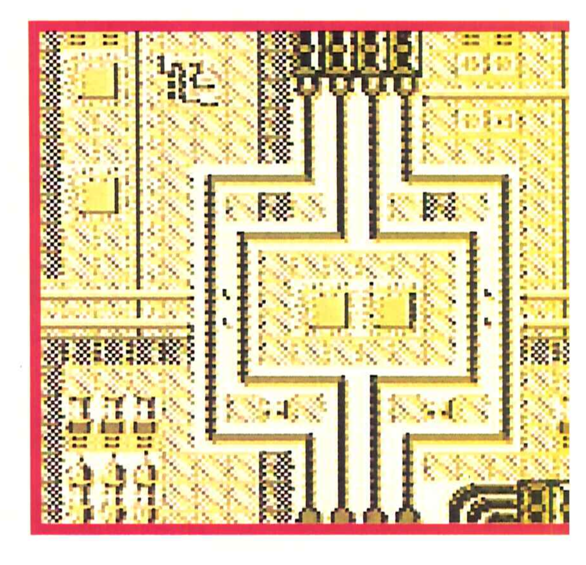
NIVEL 4: Quien duerme con niños...

Empieza la segunda parte. A partir de este momento pasas a desempeñar el papel de un T-800 totalmente reinsertado -un nuevo Arnie- en la sociedad y enviado al presente para proteger al niño John Connor. Pon mucha atención a lo que haces porque tu nueva barra de energía tendrá que durarte hasta el final del juego. Has llegado al presente -aterrizado, mejor- en el mismo momento en que el malvado T-1000 estaba a punto de hacer croquetas con John, y ahora te encuentras metido en una frenética persecución: tú y John en una flamante Harley Davidson y el T-1000 en un gigantesco camión que pretende usar como no menos amenazante apisonadora mortal.

Afortunadamente cuentas con tu Winchester automático que te permitirá ir limpiando el camino de inmundicias que resten tus energías. **Para pasar con éxito este nivel deberás esquivar los desechos y mantener a raya al camión**, impidiendo que te alcance a base de sana gimnasia de pulgar: dispara todo lo rápido que sepas o el mundo será historia. Primero destrozarás su radiador, luego lo convertirás en un bonito descapotable y, finalmente, lo verás desmoronarse envuelto en humo. «No problemo».









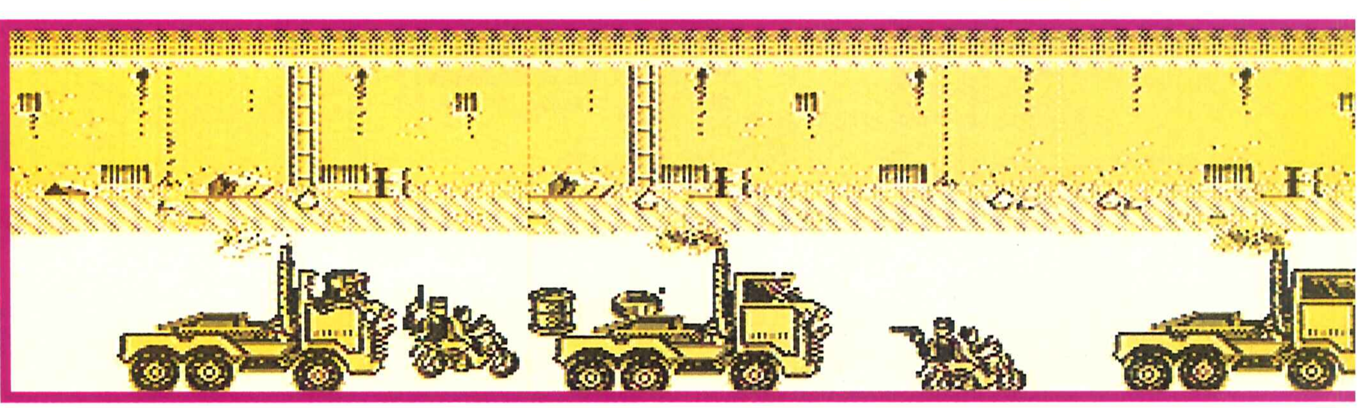
NIVEL 5: Te dan la mano y te tomas el brazo.

Es hora de hacer una visita a los entrañables amigos de Cyberdrine, la empresa que a partir del chip y el brazo del primer Terminator (véase T-1), te metieron en este embrollo. La única forma de garantizar el futuro es arrebatar estas piezas a Cyberdrine y destruirlas.

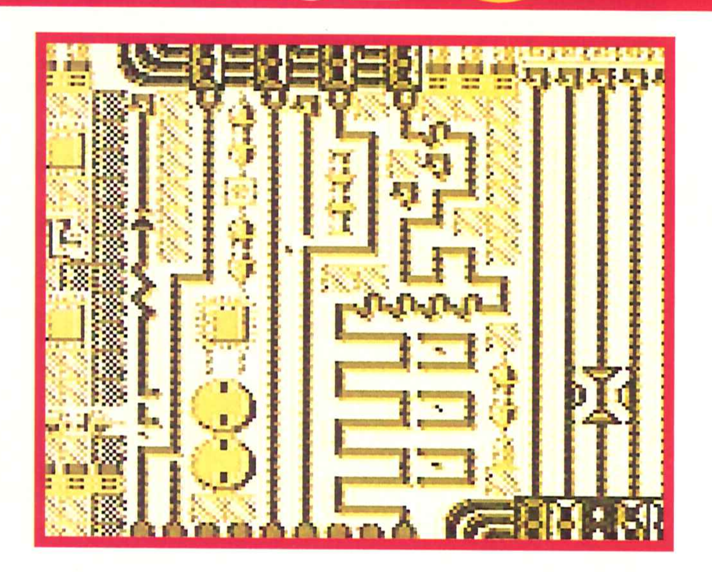
Para impedírtelo, además de cañones inteligentes que vigilan tus pasos y te disparan sin piedad, están tanto los vigilantes de seguridad (con 3 disparos basta), como los cuerpos de élite SWAT (una media de 6 disparos). Y, como era de esperar, las cámaras acorazadas que protegen los valiosos tesoros y que tendrás que desactivar una vez que encuentres las tarjetas adecuadas. A pesar de toda la pasta gastada en seguridad, **alguien ha dejado las tarjetas tiradas por el suelo, en forma de cuadraditos**. Toda una ocasión para aprovecharte del despiste -que una ayuda no viene mal-.

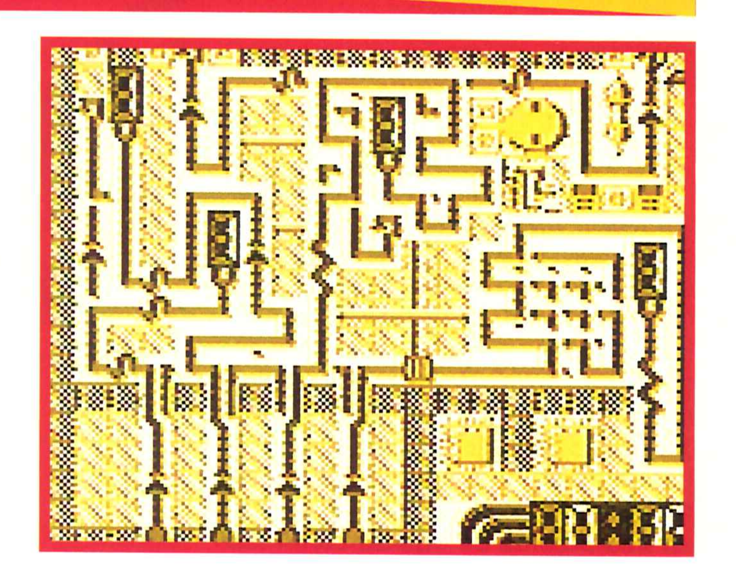
Esta vez cuentas con un nuevo arma: un potente M-16 que se irá agotando paulatinamente. Así que, y por tu bien: **no malgastes tu munición y sigue estos preciados consejos**.

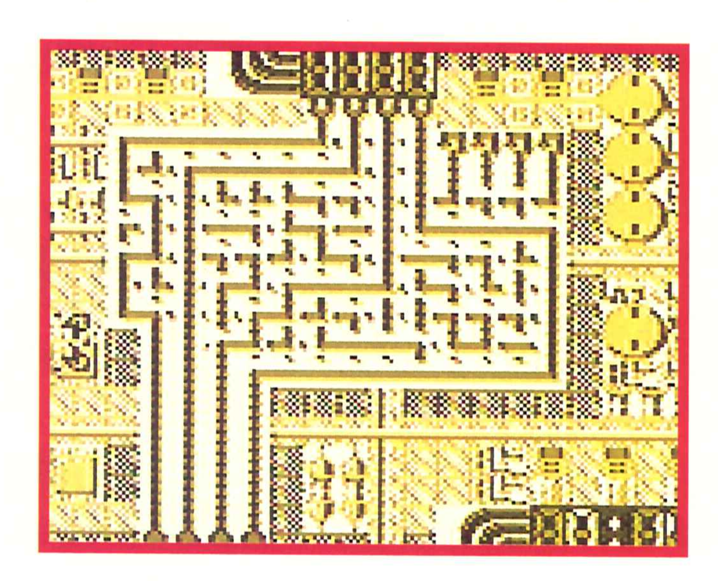


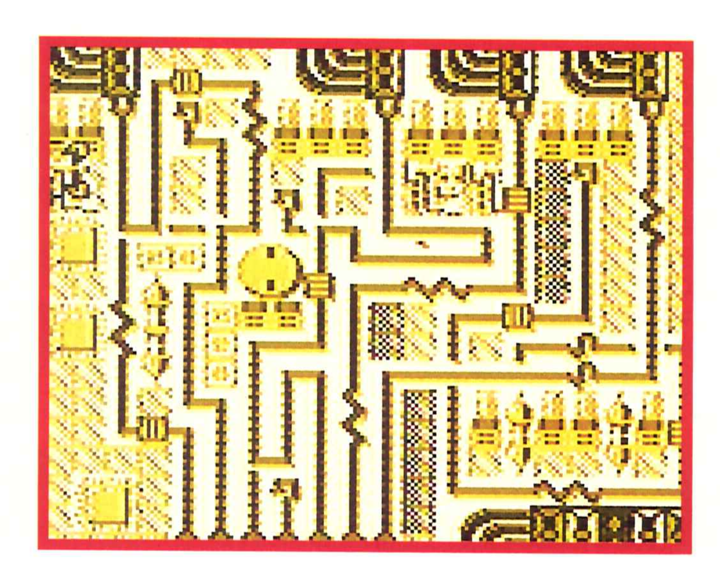


FASE 3

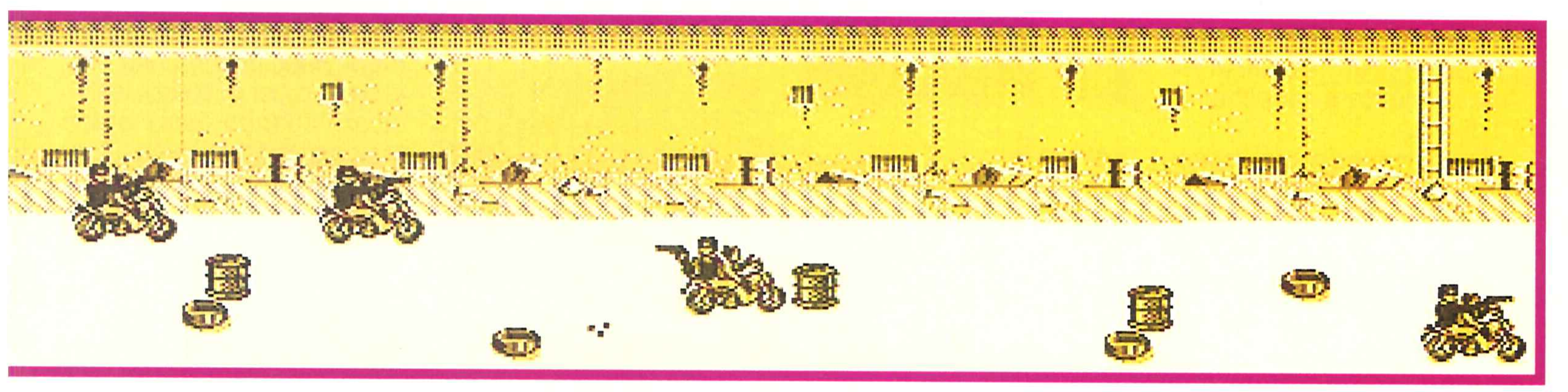




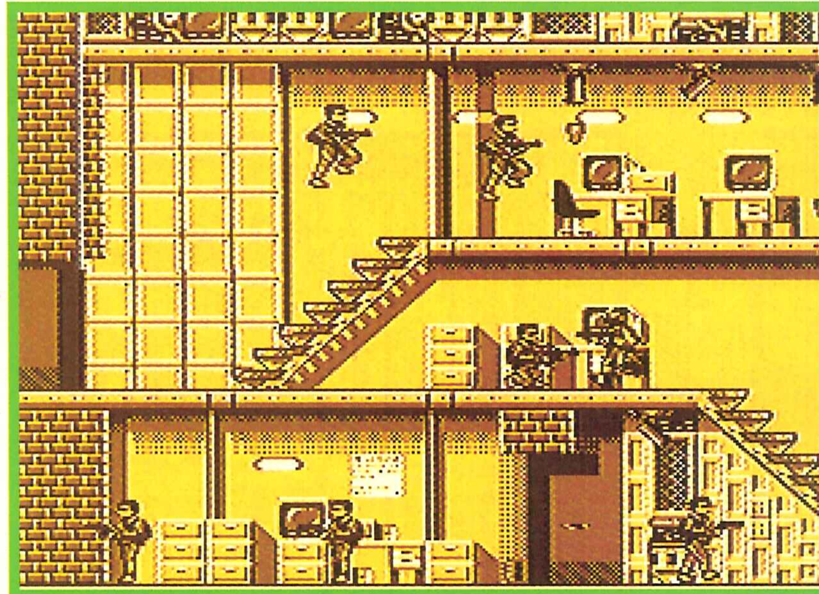




Si subes por las primeras escaleras a tu derecha y sigues todo recto llegarás a la salida (Exit) de Cyberdrine, una gran puerta que está protegida por un no menos enorme rayo. **Allí está también la primera tarjeta**, cógela y vuelve sobre tus pasos, procurando esquivar los proyectiles enemigos. A mitad de camino encontrarás unas pequeñas escaleras, justo debajo de las cuales hay un cañón. No las subas, sigue adelante y bajando. En la parte izquierda del sótano hay una sala que antes era inaccesible y ahora, por arte de juego, nos permite entrar. **Hazte con la tarjeta que hay en el suelo** y camina hacia la derecha. Allí encontrarás la pieza que te faltaba junto a unos ordenadores que son muy bonitos, pero que no creemos que te sirvan para mucho. Ahora ya sólo tienes que regresar a la salida, al lugar en el que encontraste la primera tarjeta y, desde allí, dirigirte hacia la izquierda. Cuando menos te los esperes te habrás introducido en la caja de seguridad (en inglés, Vault, porque lo pone en el cartucho) donde yacen el brazo y el chip de la bestia en cuestión. Ya son tuyos, por tanto no lo dudes, pies para qué os quiero, y hasta la vista, «baby», que mejor es correr que morir.





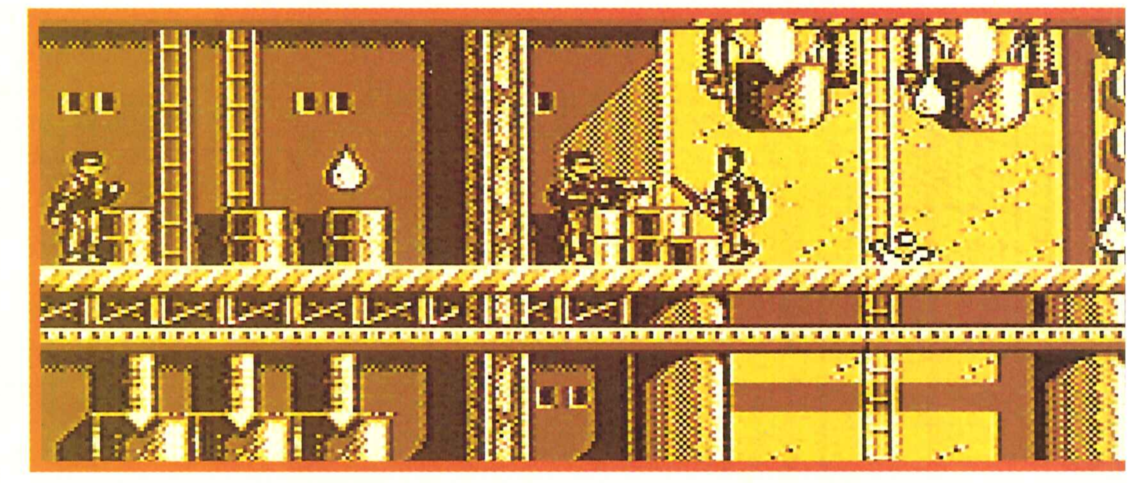


NIVEL 6: Demasiado calor

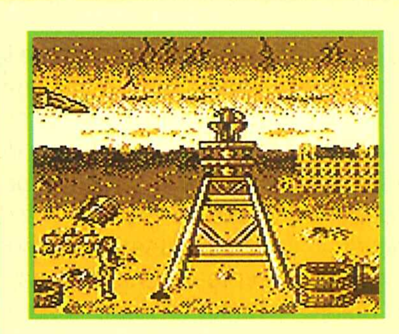
Ha llegado el momento decisivo y si echas un vistazo a tu barra de energía descubrirás por qué. Te encuentras en una vieja fundición frente a frente con el supermoderno T-1000 de polialeación mimética, o sea, metal líquido. Te sientes como una antigualla pero tienes dos cosas a tu favor: 1º- Posees sentimientos humanos: furia, pundonor, orgullo, ¿miedo?.. 2º- Peor hubiera sido encontrarte con él en una frutería. **Si logras hacerle retroceder lo suficiente caerá en una piscina de liquido incandescente y quizás consigas acabar con él.**

Para ello cuentas con tus puños y con ciertas ayudas en forma de armas que caen del cielo. Deberás hacerte con ellas deprisa o desaparecerán para siempre. **Cuidadito con las gotas de ácido que te pondrán perdida la cazadora**. Avanza, golpea y agáchate para esquivar sus golpes. Pronto comprobarás cómo se convierte en un charco de metal líquido y vuelve a recomponerse. Estás al borde de la fundición, no cedas. Repite conmigo: ¡Sayonara, Baby!

Max Coyote



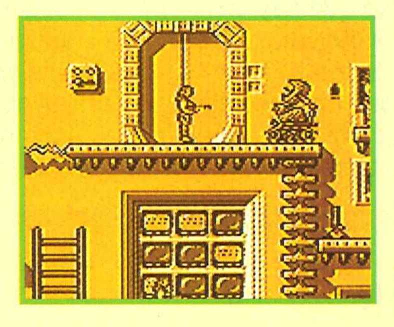
Curso acelerado para



• Nivel 1:

Este es el orden correcto para destruir las torretas, de izquierda a derecha: 4-1-5-2-3.

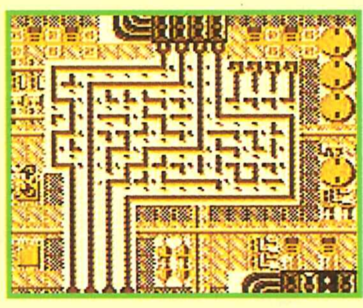
Para acabar con el monstruo del final, sepárate de él hasta que sólo veas en la pantalla su parte inferior. La distancia te permitirá esquivar mejor sus disparos. Necesitarás un alto número de impactos para destruirlo. ¡Ánimo, que es tuyo!



• Nivel 2:

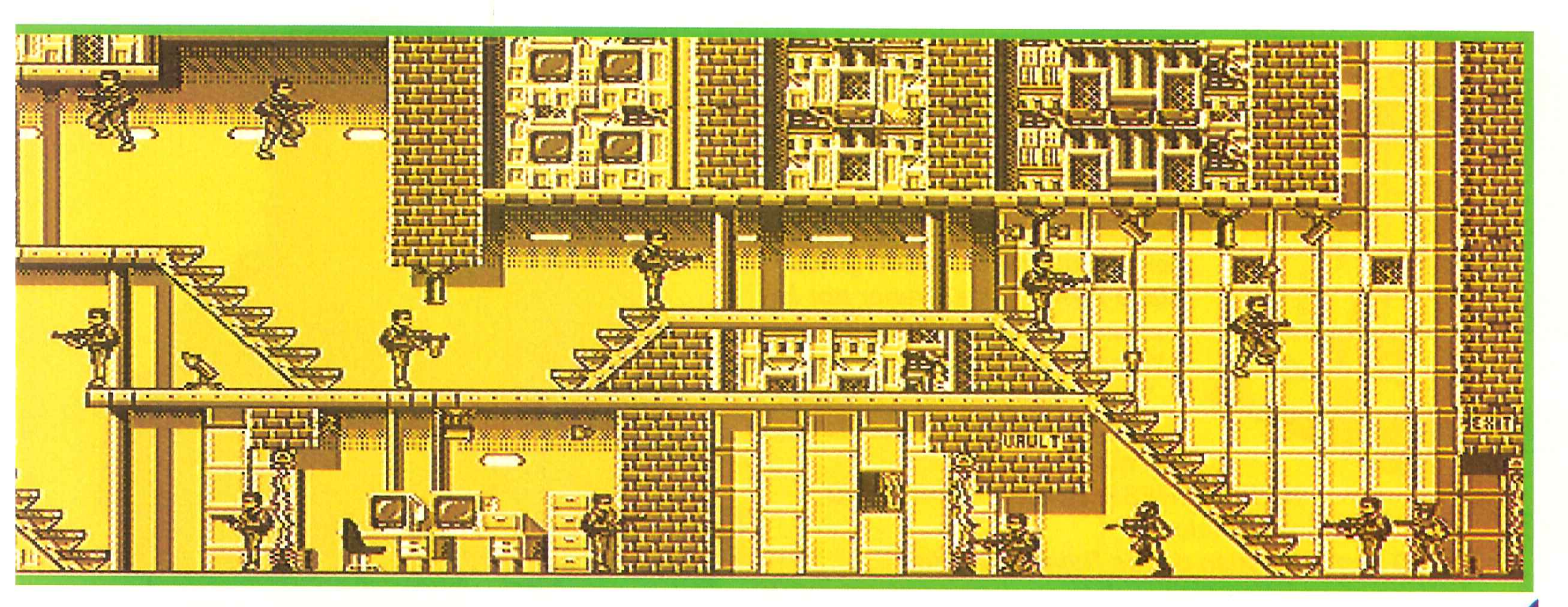
En ciertos pasillos de la base, donde están tus enemigos lanzabolas, es mejor caminar y disparar a la vez. Así, cuando llegues a verlos, ya habrás conseguido la mitad de los impactos necesarios.

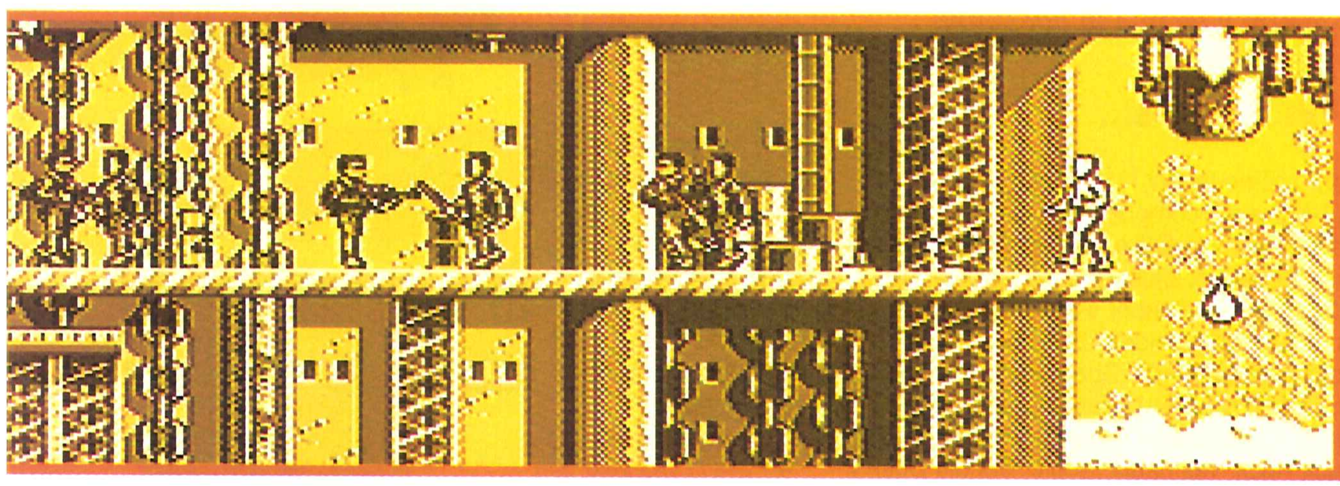
Tu Terminator entra siempre por la misma puerta así que no hace falta que le esperes: pasa sin llamar. ¡Ah!, y tampoco hace falta que cojas el mensaje de Sarah, ni el reloj: pasarás de nivel igualmente tomándote el tiempo que quieras. Pero, oye, alguna trampilla había que poner, ¿no?.



• Nivel 3:

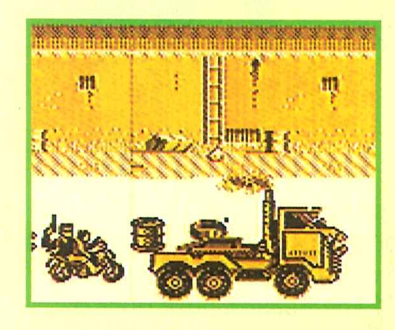
Fíjate en las fotografías de los circuitos resueltos que publicamos -somos unos hachas- para que puedas seguirlas. Más cosas. Para buscar conexiones que no se vean a primera vista, déjate guiar por el sonido, ya que éste te indicará cuando estás encima de alguna de ellas. Con un poco de práctica te darás cuenta de que es más fácil de lo que parece. Por mucho que pueda costarte al principio. En serio.





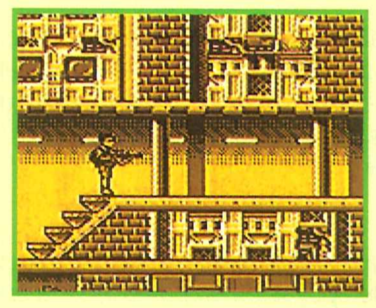


salvadores del mundo



• Nivel 4:

Lo mejor que puedes hacer para pasar este nivel sin perder mucha energía es situarte justo al principio de la pantalla, en la esquina inferior derecha de la misma, y no moverte de ahí. Da la vuelta a tu Winchester y cuando se acerque el camión, dispara sin cesar. Cuando notes que tu pulgar parece chicle, utiliza la pausa para descansar o

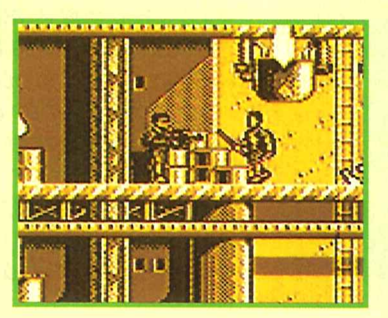


acudir a la Casa de Socorro más cercana.

• Nivel 5:

Las mayoría de escaleras pueden ser atravesadas, es decir que no sólo sirven para subir. Mantente atento al mapa porque la única entrada a los sótanos está debajo de una de ellas.

No pierdas el tiempo conversando con los cuerpos de seguridad: a enemigo que huye, puente de plata. Reserva tu energía para el duelo final y ve todo lo rápido que puedas. Nunca una huida será tan bien aprovechada.



• Nivel 6:

Ante todo, mucha calma. Antes de avanzar hacia el T-1000 espera a que caiga del techo, a tu izquierda, la primera ayudita en forma de rectángulo. Ahora es el momento de caminar disparando a tu enemigo. Otra buena técnica es la de «pasito-puñetazo». Reconozco que no es fácil, pero, ¿qué crees que sintió David cuando vio el armamento con el que contaba para batir a Goliath?

Suerte y puntería.



¡Aquí me tenéis otra vez, amigos de los cartuchos!. ¿Qué, cómo va la cosa?. Bien, ¿no?, dándole que te pego todo el día al pad de control. Eso está muy bien, pero seguid a tope porque ya sabéis que para ser un auténtico consolega de clase A hay que entrenar por lo menos, 25 horas diarias...

Y como, me imagino, en vuestra "dura" tarea os saldrá alguna que otra duda, ¡ya sabéis!, carta que te crió a:

HOBBY PRESS. HOBBY CONSOLAS

C/ De los Ciruelos Nº 4.

28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)

indicando en una esquina del sobre: TELÉFONO ROJO.

Y a ver si tenéis suerte y os puedo contestar...



Mejor no correr riesgos...

Qué, colega Yen, ¿cómo te vá? Voy a hacerte unas preguntillas: **1-**Me voy a comprar una Game Gear en Francia: ¿Los juegos de la GG española valen para los juegos de la francesa? **2-**¿algunos juegos de Super Nes los harán para la Nes? **3-**Me gustaría saber si harán juegos de Nintendo para Sega como New Zealand Story. **4-**¿Cuál de estos juegos me aconsejarías: Donald Duck, Fantasy Zone, Axterix, Quack Shot, The Simpsons, Indiana Jones, Toki Y Pac-Manía. **5-**¿Saldrán las segundas y terceras partes de Toki, Kid Chameleon, Chuck Rock, Tazmania, Sonic, Donald Duck y Castle Of Illusion?. Gracias.

Maria Jesús Hernandez (Valencia)

1-*Lo mejor es comparse la consola en el lugar de prodecencia de uno, y más la GG que dispone de un modulador de TV.*

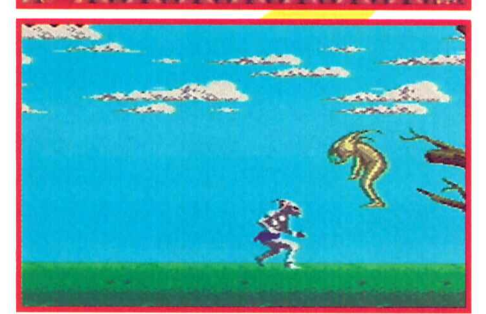
2- *Lo normal es que salga la versión Nes antes o a la vez que la de 16 bits.*

3-*El New Zealand History lo ha hecho para Master Tekmagic, y promete ser una de las mejores versiones.*

4-*Para la GG sólo han aparecido Donal Duck, Fantasy Zone e Indiana Jones. En proceso sigue la versión de los Simpsons. Todos los juegos que me has dicho son bastante buenos. Con cualquiera de ellos te lo vas a pasar en grande.*

5-*Sólo tendrán segunda parte Sonic y Castle Of Illusion.*





¿Master o Nes?

Hola Yen ¿Qué tal vá? Quiero preguntarte unas cosillas y tengo una Master: **1-**¿Me podrías decir algún truquillo del juego Bubble Bobble? **2-**¿Qué consola tiene mejores gráficos: la Master System o la Nes? **3-**Tengo el Sonic. ¿Cuál de estos juegos te comprarías: Shadow Of The Beast, Chuck Rock o Sonic 2? **4-**¿Qué tal te parece el New Zealand Story? Gracias.

Santiago Cañizares Gargallo (Valencia)

1-*Lo único que te puedo recomendar es que en las pantallas que están infestadas de bichos te apoyes en un punto fijo y, a cubierto, y empieces a disparar burbujas como un loco. Cuando la pantalla esté menos cargada será el momento de lanzarse a por un enemigo en particular.*

2-*La Master supera a la Nes en cuestión de colorido, pero esta última es superior en el aspecto sonoro respecto a la máquina de Sega. Tú mismo.*

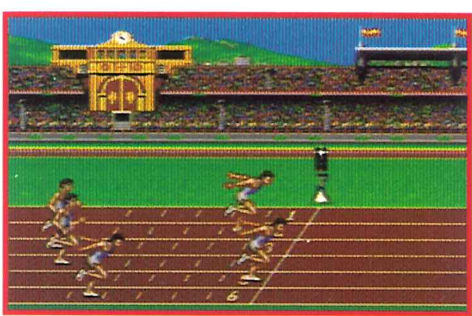
3-*El Sonic 2 por supuesto. Cuando lo tengas decídete por el Shadow y por último por el Chuck Rock*

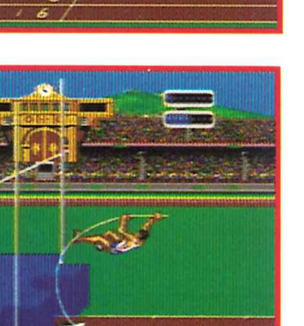
4-*Que es tan bueno como la máquina. Y la máquina era súper divertida...*

A Tope con tu Mega Drive

Hola Yen, tengo una Mega Drive, y muy pronto me compraré un juego, pero no sé si comprarme el Olimpic Gold, EA Hockey o Road Rash. ¿Cuál me aconsejas? ¿Cuántos equipos se pueden elegir en el EA HOCKEY? ¿Cuándo saldrán en España los juegos Sonic 2 y John Madden'92? Espero que respondas mis preguntas. Gracias.

Rubén Quilez
(Zaragoza)





Sin duda yo iria a por el Road Rash, que es el mejor juego de carreras que existe para la Mega Drive. Luego el EA Hockey y el Olimpic Gold. El Sonic 2 -como sabes- ya ha salido, al igual que el John Madden'92, que podrás encontrarlo en cualquier tienda en estos momentos. Y ya está.

La invasión ratonil



Hola Yen: Tengo una Mega Drive y el juego Krusty's Super Fun House. Mi problema es que no consigo pasar la segunda pantalla ¿Me dirías los trucos de este mega-emocionante juego? Gracias.

Gabriel Paredes Lopez (Barcelona)

Para una información más detallada y precisa te recomiendo que repases el Hobby Consolas Nº13. En él encontrarás más información sobre este súper juego. Mientras tanto te diré que la clave está en recojer las bolas metálicas para, con ellas, romper unos muros que serán imprescindibles para poder pasar de nivel. Además tendrás que ayudarte de los bloques para conducir a las ratas a los aspiradores y otros ingenios anti-ratoniles.



Una montaña de dudas

Hola Yen ¿Qué tal te vá la vida? Un día me puse a pensar las dudas consoleras que tenía y me encontré con una montaña de ellas. Aquí te traigo la cima: **1-**¿Cuál es tu nota para: Mónaco GP, Carmen San Diego y Talmit's Adventure? **2-**¿La Game Genie vale para el Action Set? **3-**¿Cuáles son las novedades Mega Drive para estas navidades? **4-**¿Qué demonios de Tazmanía es la Tera Drive? **5-**Tengo el Sord Of Vermillion y no sé que hacer cuando destruyen Swaffan. Gracias.

Fernando Martínez (Basauri)



Como buen sherpa que soy, voy escalando hacia tus dudas:

***1** - Mónaco GP: 92. Carmen San Diego: 82. Talmit's Adventure: 81.*

***2**- Vale sólo para la Nintendo de 8 bits. Pronto llegará la versión Mega Drive*

***3**- Las hay a patadas, pero entre lo mejorcito está Sonic 2, Donald y Mickey, Streets Of Rage II...*

***4**-Es un Pc compatible con los juegos de la Mega Drive. Fué diseñado conjuntamente por IBM y Sega pero no tuvo mucho éxito.*

***5**-Hace mucho que jugué con él y no me acuerdo, pero creo que tenías que ir a enfrentarte con la bestia final. De todos modos lo volveré a repasar.*



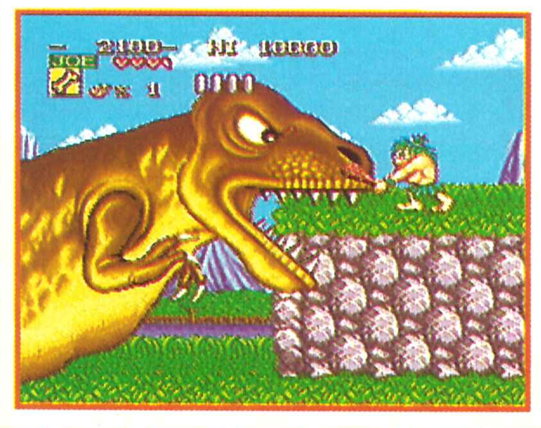
Y ahora, ¿a qué juego?

Hola Yen: Tengo una Super Nintendo, y al terminar Super Mario World me quisiera comprar otro juego. Te agradecería que me contestases a una preguntas: **1-**¿Cuál de estos juegos tiene mejores gráficos: Tortugas IV o Joe & Mac? **2-**¿En Joe & Mac se pueden jugar a dobles como en la recreativa? **3-**¿Para cuándo saldrán Indy Heat, Street Fighter II y Jack Niclaus Golf? Gracias por todo.

David Leache Miranda (Pamplona)







Ante todo felicidades por haberte acabado uno de los mejos juegos de la década. Vamos con las preguntas:

***1**-Super Tortugas IV de Konami tiene mejores gráficos, pero aún así Joe & Mac es idéntico a la máquina.*

***2**-Por supuesto.*

***3**-El Street Fighter sale ahora mismito, mientras que para conseguir los otros dos tendrás que esperar un poco.*

Todo sobre la Game Gear

Hola Yen. Soy un consolega adicto a la Game Gear y sobre todo a los juegos de Ninjas. Ahí van unas preguntillas: **1-** ¿ Me podrías nombrar los juegos de Ninjas que habrá en Navidad para la Game Gear? **2-**¿ Me podrías decir la puntuación de estos juegos para la Game Gear? Streets Of Rage, Tazmanía, Shinobi 2, Mickey Mouse 2, Home Alone, Bat Man Returns, PS Gaiden e Indiana Jones. **3-**¿Bajará el sintonizador TV de precio para navidad?
4-¿Para cuando saldrá el Toki, Moon Walker, Asterix, James Pond, Kid Chameleon, Sonic 2 y Vigilante para la GG?. Adiós y que tengas una larga vida para aconsejar a los hobby-adictos como yo.



Diego Aleu Calas (Barcelona)

***1**-Shinobi 2 y un poquito después el gran bombazo para los amantes de los juegos de luchas: Streets Of Rage.*

***2**- Streets Of Rage: la versión GG no la hemos visto todavía pero promete ser insuperable.Tazmania (83). Mickey Mouse II: De momento sólo saldrá para Mega Drive. Home Alone: Promete ser mejor que la nefasta versión de Super Nintendo Batman returns: Tendrá tanta acción como la primera parte.Ps Gaiden: supongo que te refieres al Ninja Gaiden. Es un buen juego pero yo te recomendaría el GG Shinobi. Indiana Jones: Idéntico al de Master System.*

***3**-I don´t think so, baby.*

***4**-Sólo el Sonic 2 saldrá para G.G. ¡con 4 megazos!.*

¿Habrá un Super Mario 4?

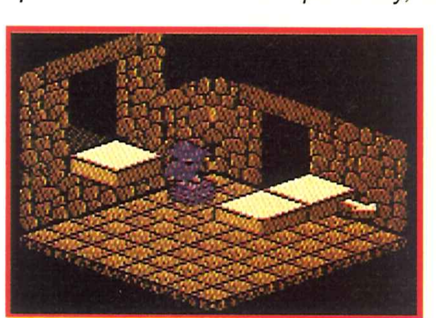
Hola yen. Tengo una Nes y una duda enorme: dudo entre estos juegos: New Zealand Story, El Imperio Contraataca, The Flintstones y Super Spy Hunter. ¿Me podrías decir si algún dia sacarán el Street Figter II para Nes? ¿Y el Super Mario 4?. Gracias.

Rubén Rincón Gallardo (Segovia)

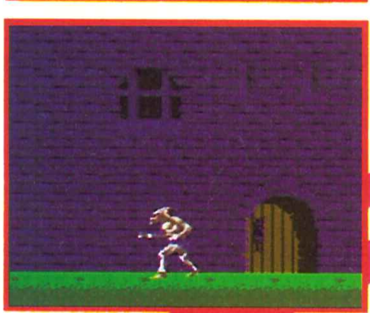
La mejor opción es el Imperio, sin duda, luego Super Spy Hunter, The Flinstones y por último el New Zealand Story.

Dudo que puedan sacar bien el Street Fighter en una máquina de 8 bits. Sería todo un reto.

Se dice que el Super Mario World es el Mario 4, pero yo estoy seguro de que van a sacar un nuevo Super Mario para la Nes. No sé si le llamarán 4 ó 5, pero saldrá. Y para que veáis lo convencido que estoy, desde aquí, hago un reto consolero: Si de este mes a Diciembre del año que viene no sale un nuevo Super Mario para la 8 bits de Nintendo, dejo de llamarme Yen. ¡Palabra de consolega!







La Sombra de la Bestia

¡Ave Yen! Poseo una Master y te escribo para ver si me sacas de dudas de cuál de estos juegos me puedo comprar: Shadow Of The Beast, Prince Of Persia, Ninja Gaiden, Indiana Jones, Heroes Of The Lance y Ultima IV. ¿Podrías decirme su dificultad y un breve comentario? Gracias.

Victor Alonso (Madrid)

¡Ave Victor! Los que van a comentar juegos te saludan. (Menos mal que encuentro a alguien que no empieza su carta diciendo: Hola, Yen).

El Shadow Of The Beast es una genial adaptación del juego de ordenador. Muy recomendable a la vez que difícil.

Prince Of Persia proviene también del mundo ordenátil y es uno de los mejores juegos de Master que han salido ultimamente.

El Ninja Gaiden no está mal, al igual que el Indiana Jones.

Si te gustan los de rol, Heroes y Ultima son la mejor opción.



A vueltas con el CD Rom

Hola Yen. En el número 4 dijiste que el Street Fighter II saldría en CD ROM porque "incorpora todas las características del CD Rom.." Después en el 5 dijiste: "Las malas lenguas dicen que con la incorporación del CD en la Mega Drive las diferencias con la Super Nes quedarán ampliamente superadas..." y en el 12 situas a la Mega Drive + CD Rom en un sitio muy alto. Y mi pregunta es: ¿Cómo es que el Street Fighter II sale para la Super Nintendo con todo lo que has dicho en los números anteriores? ¿La Super Nintendo + CD, se acercaría a la Neo Geo? Gracias.

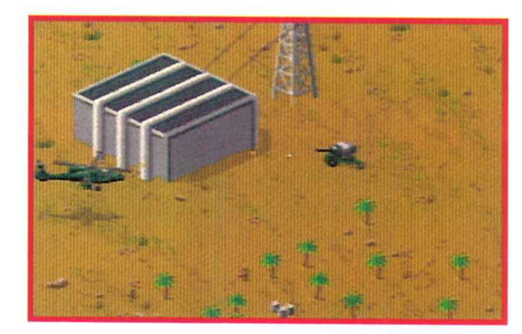
Higini Prades (Barcelona)

Amigo Higini. Lo que yo opine sobre una máquina no influye para nada en que un juego salga para un sistema o para otro. El hecho está en que Capcom cedió la licencia para la versión Super Nintendo en vez de para el Mega CD como se especuló en un principio. Esto no quita que en un futuro el juego salga para este sistema o para cualquier otro. Respecto a tu otra pregunta te diré que la Super Nes + CD psiblemente se acercaría a la Neo Geo. Pero éso, es una de las grandes incógnitas de nuestros días...

Una extensa lista

Hola Yen ¿Como lo llevas?. Soy un consolega de primera, que lleva siguiendo la revista desde el número 5 y me compré una Mega Drive y tengo unas dudas: **1-**¿Cómo meganarices se pasa en el Revenge Of Shinobi la fase 1 del distrito 7, el rompeolas.? **2-**¿Con el Mega CD podré escuchar un compact por los altavoces de mi equipo sin tener que encender la tele. No sólo de juegos vive el consolega. **3-**Entre el Desert Strike, M1 Abrahans Tank, F-22 Interceptor y 688 Attack sub ¿Cuál te quedarías? **4-**¿Tú entiendes la bajada del precio de la Mega Drive? ¿Es que van a sacar algo nuevo?. Gracias Yen.

Raul Granero (Madrid)







***1-**Selecciona la magia de flotar en el aire y cíñete mucho en los bordes cuando vayas a saltar.*
***2-**Sí, podrás escucharlos, pero tendrás que conectar el televisor para ver el menú de pantalla de la consola.*
***3-**El Desert Strike sin duda alguna. Luego iría a por el F-22 Interceptor.*
***4-**A mí todo lo que sea bajada de precios me sabe a gloria. Me imagino que forma parte de la guerra de precios y no creo que vayan a sacar nada nuevo que no sea el Mega CD.*

Los maestros de la lucha

Hola Yen, ¿Cómo te lo montas?. Tengo una Mega Drive japonesa y estas son mis preguntas: **1-**¿Qué tal está el Fighting Masters? ¿Podrías ponerme algunas fotografías suyas? ¿Qué puntuación le das? **2-**¿Podrías darme una lista de juegos parecidos al Final Fight, Fatal Fury o Street Fighter II? **3-**¿Qué tal está el James Buster Douglas? ¿Y sus movimientos ? ¿Cuántos luchadores hay? Puntuación, please. **4-**¿Podrías darme algunos trucos para el Hellfire? ¿Cómo puedo eliminar la última nave de la fase 6? **5-**Referente al Quackshot ¿Qué hay que hacer en el polo? ¿Cómo se puede entrar en el interior del barco vikingo? Muchas gracias.

Juan Antonio Barceló (Palma de Mallorca)

***1-**La "respuesta" de Mega Drive al Street Fighter II de Super Nintendo está en ese juego: Fighting Masters. No es tan alucinante como la joya de Capcom pero contiene elementos muy buenos como la elección de distintos luchadores y una gran gama de llaves especiales.*
***2-**Puedes elegir entre Streets Of Rage o su espectacular segunda parte, el mismo Fighting Masters o Slaughter Sports, más conocido en Japón como Tongue Of The Fatman.*



***3-**También llamado Final Blow. Esta conversión de la máquina de Taito respeta el gigantesco tamaño de los sprites, pero falla en los pocos contrincantes de que dispone y en que es demasiado fácil.*
***4-**Te remito al número pasado en el que dimos un fenomenal truco para el mejor mata-marcianos de la historia.*
***5-**En el Polo tienes que seguir todo el camino hacia la derecha hasta encontrar un llave enterrada en el hielo. Para derretir ese hielo necesitas un objeto específico que encontrarás en la pirámide. La llave enterrada es la que necesitas para entrar en el barco vikingo. ¿Que qué objeto es el de la pirámide? Averígualo.*

Un nuevo amigo-de-héroe

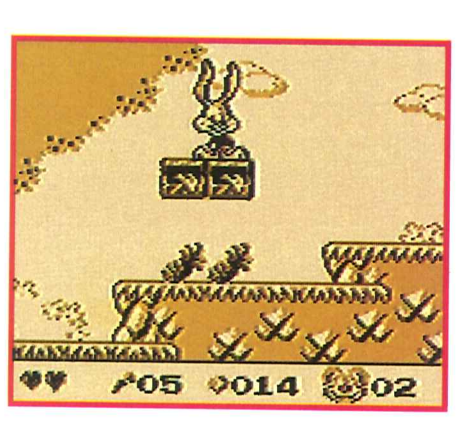
Hola Yen. Tengo una Game Boy, una Nintendo y unas dudas: **1-**¿Qué juego me recomendarías de estos tres: Tiny Toons, Spiderman o WWF? **2-**¿Van a sacar e Street Fighter II para Game Boy o Nintendo? **3-**¿Cómo se llama el zorro compañero de Sonic en Sonic 2? Gracias.

Alberto Jimenez De la Iglesia (Madrid)

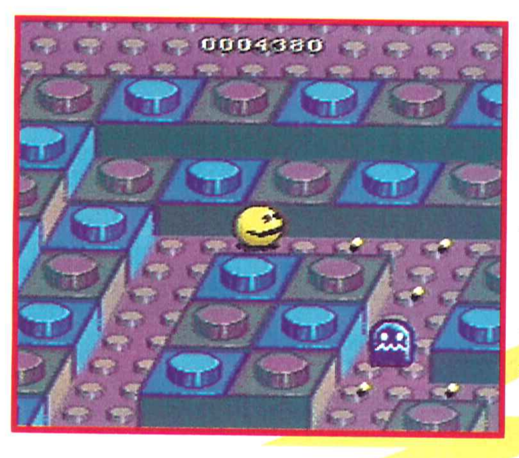
***1-** Si te gustan los de deportes, yo que tú me decantaría por el WWF, mientras que si lo que te va son las plataformas, Tiny Toons primero y Spiderman segundo, son lo tuyo. (Lo mío son las plataformas).*

***2-**No creo.*

***3-**Esta pregunta, como habrás comprobado, ya no tiene sentido, porque... ¡vaya articulito que han preparado mis compeñaeros de Sonic 2, ¿eh? ¡Chapó!*



Fotillos dedicadas



Hola Yen (perdona por no haberte saludado de otra forma). Me gustaría que me dieras tu opinión sobre los siguientes juegos de Mega Drive: Double Dragon, Krusty's Super Fun House, Pac-Manía y Super Volleyball. Ponme una foto de los dos últimos.

Xavier Vila Ayats (Olot)

El Double Dragon es quizás la mejor adaptación que ha habido para una consola de la recreativa de Technos. Tanto gráficamente como a nivel de sonido la conversión es perfecta. Lo único malo es que es demasiado fácil, pero éso no es un obstáculo para no tener esta pequeña obra maestra en casa.

Krusty's Super Fun House es una auténtica bocanada de aire fresco en los juegos. Te hará pensar un poco, y por ello es absolutamente recomendable. Pac-Manía es una buena versión del éxito de Namco, -tan genial como el original-, y de Super Volleyball he oído hablar muy bien, pero no dispongo de fotos suyas. Sorry.

¿En qué número de la revista está ese juego que buscas para tu consola?

HOBBY CONSOLAS

JUEGO	CONSOLA	Nº
Aerial Assault	Megadrive	4
Aerial Assault	Game Gear	10
After Burner II	Megadrive	1
Air Rescue	Sega	9
Alex Kidd	Sega	10
Alien Crush	Turbo Grafx	10
Alien Storm	Sega	7
Alien 3	Megadrive	13
Alien 3	Sega	13
Aliens	Super Nintendo	10
Alisia Dragoon	Megadrive	10
Altered Beast	Sega	6
All Star Challenge	Game Boy	5
Alleway	Game Boy	7
American Football	Megadrive	1
APB	Lynx	1
Arch Rivals	Megadrive	13
Arrow Flash	Megadrive	1
Asterix	Sega	6
Awesome Golf	Lynx	5
Ax The Battler	Game Gear	8
Back to the Future. Parte III	Sega	11
Bart vs. The Space M.	NES	2
Batman	Game Boy	1
Batman	Megadrive	11
Batman Returns	Lyinx	11
Battle Squadron	Megadrive	2
Battletoads	Game Boy	10
Bayou Billy	Nintendo	8
Bill & Ted's	Linx	7
Blades of Steel	NES	3
Blades of Steel	Game Boy	13
Blaster Master	NES	4
Blazing Lazers	Turbo Grafx	8
Blobette	Game Boy	8
Block Out	Lynx	2
Block Out	Megadrive	1
Blowout	Nintendo	12
Blue Lightning	Lynx	3
Blue Shadow	NES	1
Blue's Journey	Neo Geo	11
Bonanza Bros	Sega	4
Bonanza Bros	Megadrive	12
Boulder Dash	Game Boy	9
Boulder Dash	Nintendo	8
Bubble Bobble	NES	1
Bubble Bobble 2	Nintendo	7
Bugs Bunny C. Castle	Game Boy	12
Burai Fighter Deluxe	Game Boy	5
Burbujas al viento	Game Boy	9
Burning Force	Megadrive	8
Buster Douglas Boxing	Megadrive	2
California Games	Lynx	4
California Games	Megadrive	7
Captain Planet	Nintendo	10
Captain Skyhawk	NES	6
Carmen Sandiego	Megadrive	9
Castle of Illusion	Megadrive	8
Castlevania Adventure	Game Boy	7
Castlevania II	Game Boy	12
Crystal Mines II	Linx	10
Cyber Cop	Megadrive	12
Championship of Europe	Sega	9
Championship	Nintendo	8
Checkered Flag	Lynx	1
Chip´n Dale	Nintendo	10
Chip´s Challenge	Lynx	6
Choplifter 2	Game Boy	3
Chuck Rock	Sega	11
Chuck Rock	Megadrive	12
Chuck Rock	Game Gear	13
D. Robinson's S. Court	Megadrive	12
Danan	Sega	5

JUEGO	CONSOLA	Nº
Days of Thunder	NES	3
Decap Attack	Megadrive	5
Defenders of Dynatron City	Nintendo	13
Desafio Total	NES	5
Desert Strike	Megadrive	10
Devilish	Game Gear	11
Dick Tracy	Megadrive	4
Dinamite Duke	Megadrive	1
DJ Boy	Megadrive	10
Donkey Kong	NES	1
Double Dragon	Game Boy	6
Double Dragon II	Game Boy	7
Double Dragon II	NES	3
Dr. Franken	Game Boy	13
Dr. Mario	Game Boy	2
Dragon Crystal	Game Gear	2
Dragon Spirit	Turbo Grafx	10
Dragon's Fury	Megadrive	12
Dragon´s Lair	Game Boy	6
Dragon's Lair	Nintendo	7
Dynablaster	Game Boy	7
Electrocop	Lynx	1
Elevator Action	Game Boy	7
Enduro Racer	Sega	4
Escape from camp D.	Game Boy	9
F 22 Interceptor	Megadrive	9
F-Zero	Super Nintendo	10
Factory Panic	Game Gear	4
Fantasia	Megadrive	3
Fantasy Zone	Game Gear	8
Fatal Fury	Neo Geo	10
Fatal Rewind	Megadrive	7
Final Fight	Super Nintendo	13
Fire & Forget 2	Sega	3
Fire Shark	Megadrive	10
Forgotten Worlds	Megadrive	4
Forgotten Worlds	Sega	1
Fortified Zone	Game Boy	7
Four Players Tennis	Nintendo	12
G-Loc	Sega	8
Gain Ground	Megadrive	1
Galaxy Force	Sega	2
Galaxy Force	Megadrive	10
Gargoyle´s Quest	Game Boy	5
Gates of Zendocon	Lynx	2
Gauntlet	NES	3
Gauntlet	Sega	1
Gauntlet III	Lynx	7
George Foreman's	Game Gear	12
Ghostbusters II	NES	2
Ghostbusters II	Game Boy	1
Ghouls´n Ghosts	Sega	3
Ghouls´n Ghosts	Megadrive	5
Ghouls´n Ghosts	Sega	8
Ghost n´Goblins	NES	1
Goal	NES	1
Golden Axe	Sega	2
Golden Axe	Megadrive	5
Golden Axe 2	Megadrive	6
Golf	Game Boy	1
Gradius	NES	1
Greendog	Megadrive	13
Gremlins 2	Game Boy	2
Gremlins 2	Nintendo	11
Guerrilla War	Nintendo	10
Gynoug	Megadrive	9
Hard Drivin	Lynx	3
Hard Drivin	Megadrive	13
Hellfire	Megadrive	7
Hockey	Megadrive	6
Mega Halley WarsHook	Game Boy	9
Hydra	Lynx	12
Indiana Jones	Sega	2

JUEGO	CONSOLA	Nº
Ironsword	NES	5
Jack Nicklaus	NES	2
Jackie Chan	Nintendo	8
Joe Montana 2	Megadrive	7
Joe Montana Football	Sega	1
Joe Montana Football	Game Gear	5
Joe & Mac	Nintendo	13
Jordan vs Bird	Megadrive	12
Jordan vs Bird	Game Boy	13
Keith C. in Alpha Zone	Turbo Grafx	11
Kick Off	NES	6
Kid Chameleon	Megadrive	7
Klax	Lynx	5
Klax	Megadrive	7
Klax	Sega	8
Krusty's Super Fun House	Super Nintendo	13
Krusty's Super Fun House	Megedrive	13
Kung Fu Master	Game Boy	9
La Caza del Oct. Rojo	Game Boy	6
La Sirenita	Nintendo	8
Laser Ghost	Sega	7
Last Resort	Neo Geo	13
Leaderboard	Game Gear	9
Life Force	NES	4
Line of Fire	Sega	8
Los Simpson	NES	1
Los Simpson	Game Boy	1
M-C Kids	Nintendo	13
M. Dangerous Chase	Game Boy	12
Magician Lord	Neo Geo	8
Marble Madness	Megadrive	9
Marble Madness	Game Boy	10
Marble Madness	Game Gear	12
Mario Yoshi	Game Boy	13
Mega Man	Nintendo	7
Mega Man	Game Boy	8
Mega Man 3	Nintendo	8
Mercs	Megadrive	5
Mercs	Sega	5
Mickey M.Castle of I.	Game Gear	5
Mision Imposible	NES	6
Mission Impossible	Nintendo	11
Moonwalker	Megadrive	5
Motocross Maniacs	Game Boy	1
Ms. Pac-Man	Sega	13
N.E.S. Double Dribble	NES	1
Nam 1975	Neo Geo	12
Navy Seals	Game Boy	7
Némesis	Game Boy	12
New Ghostbusters II	Nintendo	12
New Zealand Story	Sega	12
Ninja Gaiden	Game Gear	7
Ninja Gaiden	Lynx	1
Ninja Gaiden	Sega	12
Ninja Spirit	Turbo Grafx	11
Norte y Sur	Nintendo	10
Olympic Gold	Sega	9
Olympic Gold	Megadrive	9
Olympic Gold	Game Gear	9
Olympic Gold	Megadrive	8
Olympic Gold	Sega	8
Olympic Gold	Game Gear	8
Operation Wolf	Turbo Grafx	13
Out Run	Game Gear	3
Out Run	Megadrive	4
Out Run Europa	Sega	4
Pacland	Lynx	1
Pac-Man	Game Boy	12
Pacmania	Sega	1
Pacmania	Megadrive	13
Paperboy	Game Boy	3



Nº 1



Nº 2



Nº 3

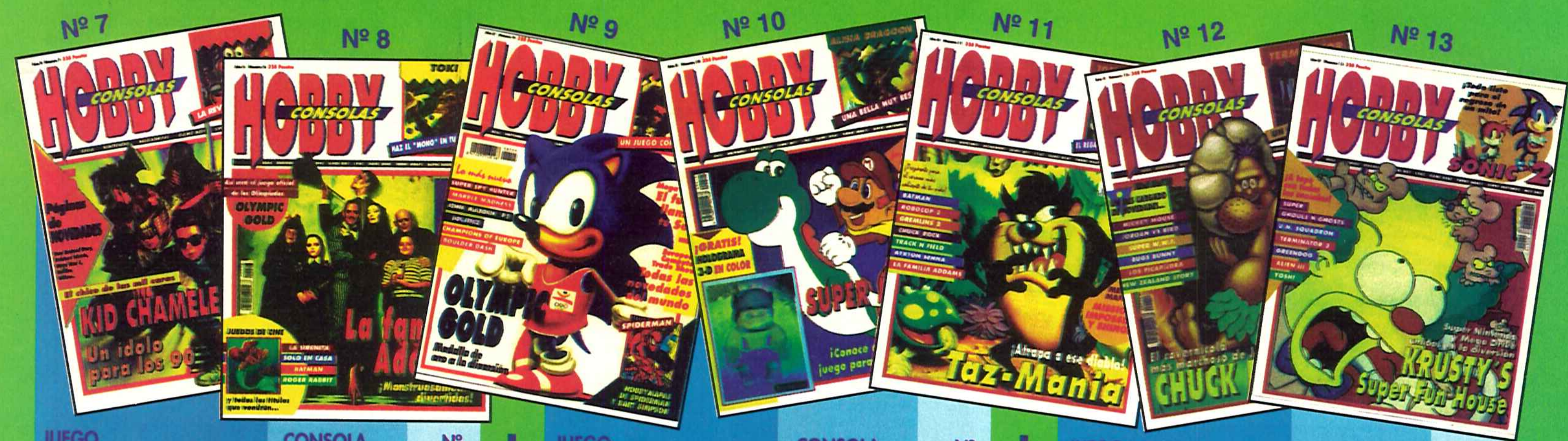


Nº 4



Nº 5

Nº 6



JUEGO	CONSOLA	Nº
Paperboy	Sega	1
Paperboy	Lynx	5
Paperboy	Megadrive	10
Paperboy 2	Game Boy	10
Paperboy 2	Super Nintendo	12
Pato Aventuras	Game Boy	1
Pengo	Megadrive	8
PC Kid 2	Turbo Grafx	12
Phelios	Megadrive	8
Pit Fighter	Megadrive	10
Populous	Sega	3
Power Blade	NES	6
Prince of Persia	Sega	13
Prisioners of War	Nintendo	9
Probotector	Game Boy	11
Psychic World	Game Gear	2
Put & Putter	Game Gear	5
Put & Putter	Sega	11
Quackshot	Megadrive	7
R-Type	Turbo Grafx	9
R-Type	Sega	1
R-Type	Game Boy	8
Rad Gravity	Nintendo	9
Rampage	Lynx	3
Rampart	Lynx	12
Rastan	Sega	1
Rescue: E. Mission	Nintendo	12
Revenge of the Gator	Game Boy	4
Road Blasters	Lynx	1
Road Rash	Megadrive	3
Robo Army	Neo Geo	9
Robocod	Megadrive	7
Robocop	Game Boy	4
Robocop 2	NES	6
Robocop 2	Game Boy	11
Robotron	Lynx	8
Rocketeer	Nintendo	8
Rocketeer	Sega	8
Roger Rabbit	Game Boy	8
Roger Rabbit	Nintendo	8
Ruedas de Fuego	Game Gear	1
Rygar	Lynx	1
Sagaia	Sega	9
Scrapyard dog	Lynx	6
Shadow Dancer	Megadrive	3
Shadow Dancer	Sega	4
Shadow of the Beast	Megadrive	5
Shadow of the Beast	Sega	5
Shadow Warriors	NES	1
Shadow Warriors	Game Boy	8
Shangai	Sega	1
Shinobi	Game Gear	11
Slider	Game Gear	7
Slime World	Lynx	3
Snake Rattle & Rol	NES	6
Sneaky Snakes	Game Boy	13

JUEGO	CONSOLA	Nº
Snow Brothers	Game Boy	13
Soccer Brawl	Neo Geo	12
Solar Jetman	Nintendo	7
Solar Striker	Game Boy	3
Sólo en casa	Nintendo	8
Sólo en casa	Super Nintendo	8
Sólo en casa	Game Boy	8
Solomon´s Club	Game Boy	5
Solstice	Nintendo	9
Sonic	Game Gear	6
Sonic	Megadrive	1
Sonic	Sega	2
Space Harrier	Game Gear	3
Speedball	Sega	1
Speedball	Megadrive	13
Spider Man	Sega	1
Spider Man	Game Gear	12
Star Wars	NES	4
Streets of Rage	Megadrive	2
Strider	Sega	2
Strider	Megadrive	6
Stun Runner	Lynx	4
Submarine Attack	Sega	2
Summer Games	Sega	6
Super Castlevania IV	Super Nintendo	12
Super Ghouls'n Ghosts	Super Nintendo	13
Super Hunchback	Game Boy	12
Super Kick Off	Game Boy	7
Super Kick Off	Sega	2
Super Kick Off	Game Gear	10
Super Mario 2	NES	5
Super Mario Bros. 3	NES	2
Super Mario Land	Game Boy	3
Super Mario Land	Game Gear	7
Super Mario World	Super Nintendo	10
Super Monaco GP	Megadrive	3
Super Monaco GP	Sega	10
Super Monaco GP II	Megadrive	11
Super Off Road	NES	5
Super Rc Pro-Am	Game Boy	9
Super Skweek	Lynx	11
Super Smash T.V.	Super Nintendo	12
Super Soccer	Super Nintendo	10
Super Space Invaders	Sega	12
Super Spike Volleyball	NES	1
Super Spy Hunter	Nintendo	9
Super Tennis	Super Nintendo	11
Super Thunder Blade	Megadrive	6
Super Tortugas Ninja	Super Nintendo	12
Super Wrestlemania	Super Nintendo	12
Sweek	Lynx	7
Tazmania	Megadrive	11
Tazmania	Game Gear	13
Tennis	Game Boy	1
Tennis Ace	Sega	1
Terminator	Megadrive	12

JUEGO	CONSOLA	Nº
Terminator	Sega	12
Terminator 2	NES	13
Terminator 2	Game Boy	2
The Addams Family	Nintendo	13
The Addams Family	Super Nintendo	11
The Addams Family	Game Boy	11
The Chessmaster	Game Gear	9
The Chessmaster	Nintendo	9
The Chessmaster	Super Nintendo	11
The Dream Master	Nintendo	8
The Flinstones	Sega	7
The Flinstones	Nintendo	12
The Hunt for Red Oct.	Game Boy	5
The Inmortal	Megadrive	8
The Lucky Dime Caper	Game Gear	7
The Lucky Dime Caper	Sega	6
The Newzealand Story	NES	6
The Newzealand Story	Nintendo	7
The Simpsons Bart vs...	Megadrive	13
Thrash Rally	Neo Geo	9
Thunder Force III	Megadrive	2
Tiny Toon	Game Boy	12
Toe Jam & Earl	Megadrive	4
Toki	Megadrive	8
Toki	Lynx	9
Toki Going Ape Spit	Megadrive	7
Top Gun	NES	2
Tortugas Ninja	NES	1
Tortugas Ninja	Game Boy	1
Touchdown	Megadrive	9
Tournament Cyberball	Lynx	5
Track & Field in Barcelona	Nintendo	11
Truxton	Megadrive	1
Turbo Out Run	Megadrive	10
Turbo Racing	NES	4
Turbo Sub	Lynx	3
Turtles 2	Nintendo	11
Turtles II	Game Boy	11
Turrican	Megadrive	4
Turrican	Game Boy	12
U-fouria	Game Boy	12
U.N. Squadron	Super Nintendo	13
Victory Run	Turbo Grafx	10
Vigilante	Sega	5
Vigilante	Turbo Grafx	9
Viking Child	Lynx	4
War birds	Lynx	2
Willow	Nintendo	7
Wimbledon Tennis	Sega	12
Winter Challenge	Megadrive	8
Wonder Boy	Megadrive	9
Wonder Boy	Game Gear	10
Wonder Boy 3	Sega	12
Woody Pop	Game Gear	4
World Class Leaderb.	Sega	3
World Champ	Nintendo	10
Wrestle War	Megadrive	3
Wrestlemania	NES	4
WWF Superstars	Game Boy	4
WWF Wrestling C.	NES	3
Xenon 2	Sega	7
Xybots	Lynx	7
Zany Golf	Megadrive	3
Zarlor	Lynx	8
Zero Wing	Megadrive	11
Zoom	Megadrive	1

950 Ptas.

¡Ahora también puedes pedir estas fantásticas tapas para tener toda tu colección encuadernada!



Para conseguir los números que necesitas o las tapas para encuadernar Hobby Consolas, llama al teléfono: (91) 654 84 19 ó al (91) 654 72 18 de 9 a 14,30h. y de 16 a 18,30 h., o bien envía el cupón de números atrasados y tapas que aparece en la solapa de la revista.



El futuro se encuentra en el pasado. La humanidad vivirá un terrible holocausto y las generaciones futuras tienen en sus manos el poder para evitarlo. Una raza de Cyborgs, los Terminator, se han lanzado por las sendas del tiempo para destruir las semillas que después formarán la rebelión en su contra.

MEGADRIVE

THE TERMINATOR

Sarah Connor, -la madre del futuro jefe de los rebeldes-, es el principal objetivo de los Terminator. El tiempo, como excusa, será el escenario del ser o no ser de la raza humana.

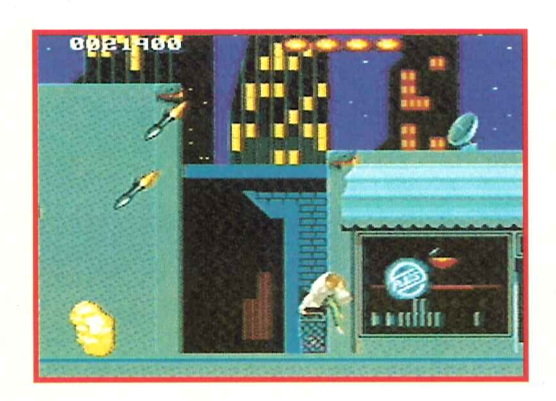
LOS ANGELES 2029: EL COMPLEJO SKYNET

Aquí se desarrolla el primer capítulo de esta apasionante aventura.

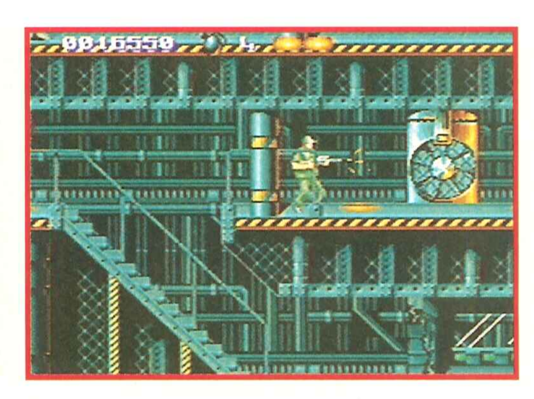
Como ocurre a lo largo de todo el juego, manejaremos los designios de Reese, un soldado de la resistencia que ha de viajar hasta 1984 para evitar que Sarah Connor sea asesinada por los Terminator.

Para ello debe internarse en el complejo Skynet, donde se encuentra la máquina del tiempo que ha de transportarlo hasta su destino en el pasado, 1984.

Esta máquina se halla ubicada en la superficie, pero antes, Reese, ha de asegurarse de que nadie le puede seguir en su viaje. Por ello debe destruir el generedor principal que hace funcionar









la máquina del tiempo.

Pero la lógica nos plantea una duda: si para evitar que nos sigan destruimos el generador que nos permite transportarnos en el tiempo ¿cómo vamos a viajar?

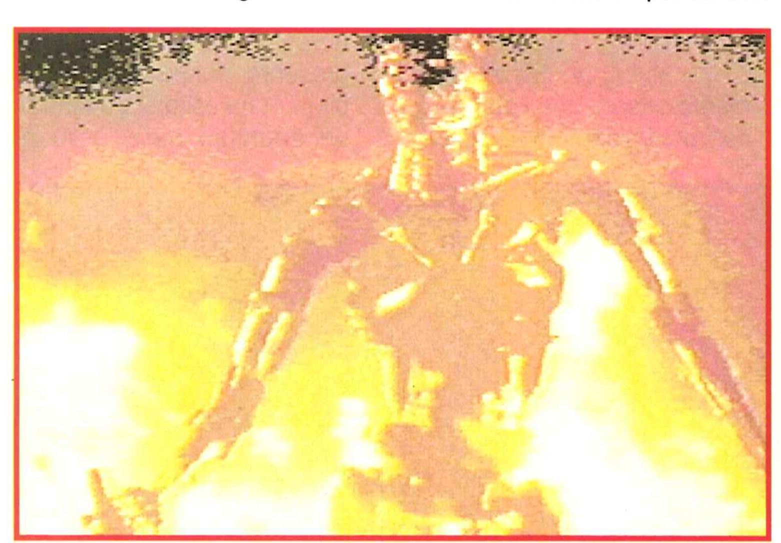
Fácil. Desde el momento en el que la bomba explote, hasta la total inoperatividad de la máquina, dispondremos de un tiempo en el que deberemos llegar hasta ella y realizar el viaje. De lo contrario, la humanidad, -y nuestra partida-, estarán totalmente perdidas.

La primera misión que tenemos que afrontar en Terminator es llegar hasta la máquina del tiempo para destruirla.

Pero el camino hasta el generador, -que se encuentra en lo más profundo del complejo-, no va a ser nada sencillo. A lo largo de esta fase encontraremos una serie de puertas que estarán cerradas. Unas, las que tienen franjas de color gris y amarillo, no pueden ser abiertas de ninguna manera, mientras que las demás pueden ser "reventadas" a base de unas bombas que deberemos haber recogido anteriormente.

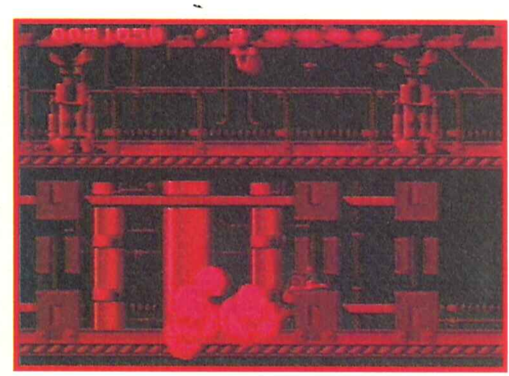
Estas bomas pueden acumularse hasta un número de 9.

De todos modos, lo anterior no será nuestra mayor preocupación, pues aparte de estas bombas, el camino estará infestado de Cyborgs armados hasta los dientes y que deberemos derrotar a base de certeros disparos con









una ametralladora que debemos haber recogido previamente. Por cierto, el nivel de dificultad del juego que podemos seleccionar al principio tiene mucho que ver con las dificultad a la hora de encontrar dicha ametralladora.

Después de destruir el generador y entrar en la máquina temporal, nuestra siguiente parada es...

LOS ANGELES 1984: LAS CALLES DE LA CIUDAD.

Los Angeles es una ciudad sucia, tremendamente peligrosa y, hasta cierto punto, el mejor espejo de las atrocidades que el holocausto producirá en el futuro.

Las calles, en nuestro pulular en busca de Sarah, será la fase intermedia antes de llegar al Club Tech Noir, en el que la pobre Connor nos espera. En esta fase nos encontraremos con todo el cuerpo de policía que nos estará esperando.

La mejor receta que os podemos dar es que apuntéis bien con vuestros disparos porque, la verdad, el nivel de acierto que se nos exige es tan elevado que uno se pregunta si los hacedores de este cartucho se han propuesto que no haya nadie que se lo termine.

Valoraciones aparte, los policías no serán los únicos a quienes tendremos que enfrentarnos, pues todas las bandas de maleantes también lucharán contra nuestra causa.

En esta fase existen dos caminos por los que movernos. Uno es el de la superficie, al nivel de la calle, donde se encuentran los mencionados policías y maleantes, y el otro es el de las azoteas de los edificios, donde seremos atacados por helicópteros que no respetarán las normas aereas y harán pasadas tremendamente peligrosas.



Después de terminar esta "fácil" misión en las calles de Los Angeles, nuestra siguiente parada es el Club Tech Noir... , donde tendrá lugar nuestro primer enfrentamiento con el Terminator.

LOS ANGELES 1984: EL CLUB TECH NOIR.

En el Club, desierto por la presencia del Terminator, tendremos que rescatar a. Mrs. Sarah Connor, que se encuentra sentada en un butacón. Para ello, deberemos derribar tres veces a Terminator, hasta que éste empiece a parpadear.

En ese momento pasaremos sobre él y nos encaminaremos al rescate de la futura madre de John Connor. (Esto, por si no os habéis dado cuenta, es un buen truco).

LOS ANGELES 1984: LA COMISARÍA DE POLICIA.

Mientras el Terminator entra a golpe de coche en la ventanilla de un pobre funcionario, nuestro héroe Reese tendrá que arreglárselas para encontrar a Sarah, que ha sido detenida por la policía, empezando su búsqueda desde los calabozos de la instalación.

En esta ocasión ha de arreglárselas para llegar hasta una oficina de la planta superior, a la vez que se enfrenta contra toda una cohorte de policías, matones que lanzarán sus granadassin parar y, ¡cómo no!, el mismísimo Terminator en persona, digo, en androide..

A lo largo de esta fase deberemos tener una premisa presente: nunca hay que subir por una escalera mientras un enemigo baja, porque,





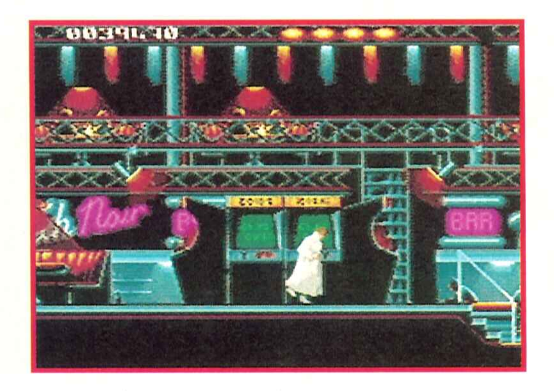


¿PROBLEMAS CON LOS ENEMIGOS DIFICILES?

¿TE PIERDES EN LOS MUNDOS MAS ALUCINANTES?

SI ERES LISTO, YA SABES LA REVISTA QUE NECESITAS...









aparte de no poder matarlo (nuestro amigo Reese no puede disparar en oblícuo) nos quitará poco a poco toda nuestra energía.

Después de subir plantas y plantas, y si hemos superado a todos los enemigos que hayan salido a nuestro paso, deberemos dirigirnos hacia la azotea, donde, ¡increíble! nadie nos atacará.

Después nos introduciremos por una escotilla, bajaremos y... ¡ tachan!, nos estará esperando el Terminator que, como ya ocuerriera en el Club Tech Noir, deberá ser derribado tres veces para superarle.

Una vez lo hayamos dejado atrás, nos encaminaremos, hacia la izquierda, hasta encontrar la oficina donde se encuentra recluida Sarah. Tras una arriesgada huída tendremos que enfrentarnos, en el combate definitivo, contra Terminator en la factoría.

LOS ANGELES 1984: LA FACTORÍA.

Nos encontramos en la fase final de nuestra complicada misión. Aquí nos enfrentaremos, exclusivamente, contra Terminator.

Si en las fases anteriores sólo podíamos derribarle y no destruirle, en esta la cosa es diferente ya que nuestra misión es acabar con él en la prensadora hidráulica.

La factoría posee forma de laberinto, formado por mil subidas y mil bajadas (echarle un ojo al mapa), donde nuestro principal problema va ser guíar al Terminator hasta su merecido final

La factoría será el oscuro escenario en el que libraremos el durísimo combate final contra el Terminator.

Aquí, en la fase de la factoría, deberemoss olvidarnos de policías y ladrones. Aquí, vuestro único problema es la máquina enviada por Skynet para matar a Sarah.

Para lograr el éxito en esta última fase os vamos a dar un consejo super-útil con el que podréis acabarlo "buenamente". El programa, en esta fase sólo puede mantener a un Terminator en pantalla del que, por cierto, sólo queda el esqueleto metálico. Pues bien, nada más iniciarse la misión, éste nos saldrá por la izquierda y allí se deberá mantener a lo largo de toda la fase.

Como el paso del T-800 es más bien "tortuguesco", lo mejor es armarnos de paciencia y, sobre todo, no dispararle, pues así reduciríamos su cuerpo a la mínima expresión, -sólo el tronco y la cabeza-, y su apesadumbrado pulular pasaría a la historia.

El truco consiste en que si mantenemos al "inofensivo" Terminator intacto a nuestra vera y lo guiamos hasta la prensadora con mucha paciencia, la misión será un rotundo éxito. Si, por el contrario, disparamos al Terminator y no lo llevamos junto a nosotros, nos puede aparecer por delante, por detrás, por encima o por debajo, con lo que acabar la misión puede ser más que complicado.

Otro aspecto importante es elegir bien el camino, ya que si nos quedamos atrapados en un callejón sin salida, lo más seguro es que tengamos que "resetear" la consola y comenzar de nuevo.

Una vez que llevemos al Terminator hasta la prensadora deberemos ponernos junto a Sarah y disparar contra el responsable de todas nuestras pesadillas.

Cuando hayamos conseguido prensarlo y envasarlo al vacío, el Terminator apagará su roja luz de los ojos para, por fín, dejar en paz a la humanidad de los 80.

Ahora sólo nos resta esperar a la continuación de este juego para contaros cómo acaba el enfrentamiento Skynet-Humanidad. Pero eso, ya es otra historia...

¡Hasta la vista Baby!

Juan Carlos Sanz







DESDE AHORA SERAS EL MAS PODEROSO

- Elige tú el nivel
- Salta mas alto
- Golpea mas fuerte
- Vidas infinitas
- Invencible
- Mas velocidad
- Potencia más de 100 videojuegos















mickey and donald

Compañeros inseparables. Todos nosotros hemos disfrutado, y lo seguimos haciendo, con los episodios televisivos del simpático ratón Mickey y el gracioso pato Donald. También hemos pasado momentos superdivertidos jugando en nuestra Megadrive a los diferentes cartuchos que tomaban a estos personajes como «protas». Sin embargo, y hasta el momento, todos nuestros esfuerzos por introducir dos cartuchos (uno de cada personaje) al mismo tiempo en nuestra amada consola habían sido totalmente inútiles. Es decir, que seguíamos sin poder disfrutar de sus aventuras al «completo».

Afortunadamente, nuestros llantos han sido escuchados por Sega, ya que los japoneses han creado un súper cartucho que colma todos los sueños del mejor consolero. Se trata de «World Of Ilussion», el primer juego de una saga animada que llevará a los diablillos de Disney por la calle de la amargura y, claro, de la diversión.

Dentro de muy poquito tiempo harán su entrada triunfal en 16 bits. Ambos a dúo. Inseparables. Como ponen de manifiesto las pantallas que os avanzamos, en las que, por cierto, habréis podido adivinar que no sólo tendréis ocasión de jugar con vuestro personaje favorito, sino que además vais a poder contar con la colaboración de algún valiente consolega, aunque para ello tengáis que rifaros los papeles -eso sí, siempre en fraternal colaboración-.

Para que luego podáis gozar vosotros mismos de este genial cartucho, simplemente os diremos que los personajes han sido perfectamente animados, con un brillante sentido del humor, que para nada desmerece a los tres cartuchos ya existentes sobre unas caricaturas que tan alto pusieron el listón de los primeros juegos de la Mega. Toda una idea genial.

Mario vuelve a lo grande

¡Por fin!, el juego más esperado de todos los tiempos para Game Boy ha llegado a nuestras manos. Sí, la segunda parte del macro-cartucho más vendido para la portátil de Nintendo está a punto de surcar tus cinco sentidos. Pero, bueno, ¿ es que todavía sabes de que juego estamos hablando?. Pues hombre, del Super Mario Land 2, la última gran aventura de nuestro personaje favorito. Que regresa.

¡Y cómo regresa!. Con ganas de sorprender, a lo







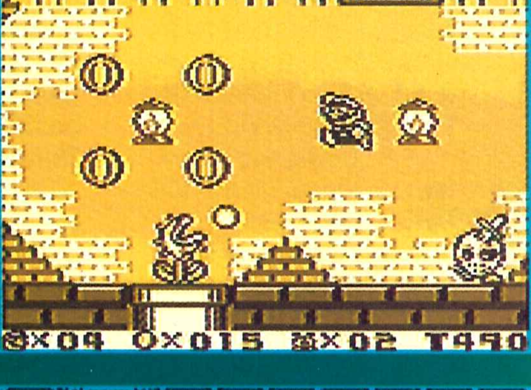


world of illusion



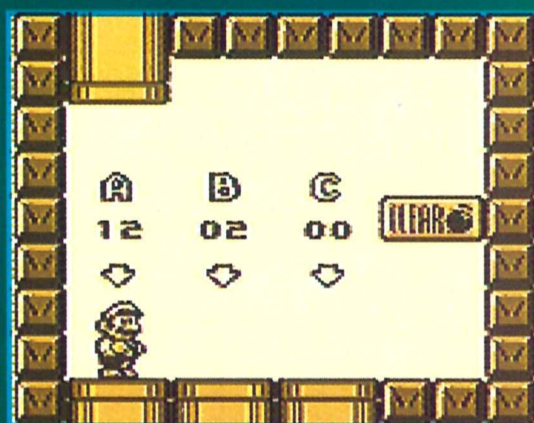










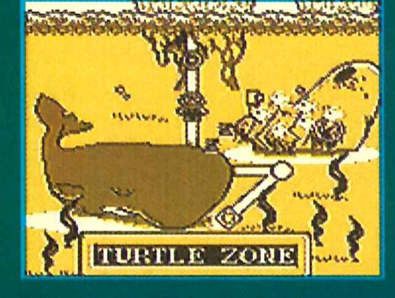


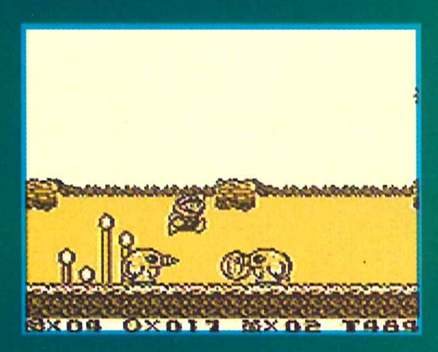
grande, con más mundos para explorar que nunca, con algunos detalles que le harán similar, salvando las distancias, con la excelente e impecable versión Super Nintendo, con un mapeado realmente genial -un super detallado mapa donde podrás observar todos, o casi todos, los niveles del juego-, con mundos como el de la calabaza encantada, la zona Macro donde Mario se hará muy pequeñito, el bello mundo submarino, la zona del árbol, y al propio castillo de nuetro acérrimo enemigo, Bowser, y con un montón más de cosas divertidas.

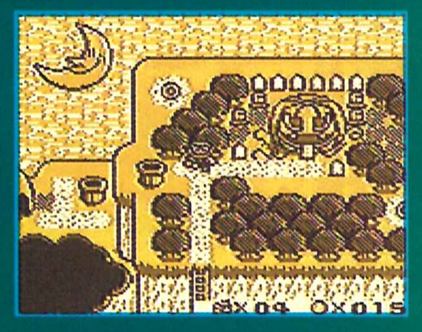
Incluso con una misión diferente que esta vez va a consistir en recuperar seis valiosas monedas que están custodiadas por otros tantos enemigos. Para ello contará con una serie de poderes que estarán a la orden del pad, como las setas para crecer, la famosa florecilla para disparar y hasta una zanahoria que te convertirá en algo muy especial, que pronto decubrirás.

Y con aún más alucinantes cualidades, como la que te permitirá salvar la partida, para que no tengas que completarte el juego de una sola sentada. Hasta tres partidas diferentes podrás almacenar en este sorprendente cartucho que muy pronto se encargará de llenar vuestras Game Boy de diversión infinita.

Si lo pasaste bien con Super Mario Land, esta segunda parte, aun más fantástica, te alucinará.

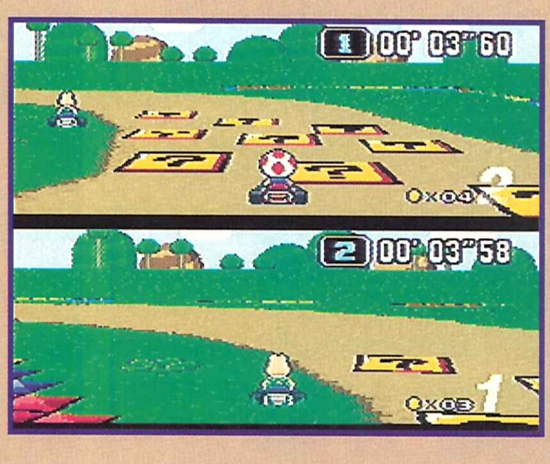






super mario land 2

super mario kart



Un día en las carreras

Seguro que ninguno de vosotros sabe qué hacen Mario y compañía en sus ratos libres. ¿A qué no os lo imagináis?, pues todos sacan su kart del garaje y se dedican a echar carreras a ver cuál de ellos es el más rápido, astuto y gamberro.

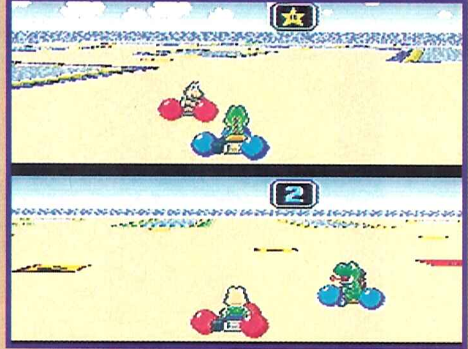
Tendríais que verlos así. Corriendo como locos, disfrutando con cada adelantamiento y apurando cada curva para llegar los primeros a la meta en todos los circuitos de que consta este alucinante programa.

Ahora cuentan contigo para que también te diviertas. Así que no dudes en lanzarte a la pista para disfrutar con tu kart de auténticas carreras de leyenda, acompañado de cualquiera de los personajes de la factoría Nintendo: desde el mencionado Mario, hasta Luigi,Yoshi, Bowser, Donkey Kong, la seta mágica o una de las traicioneras tortugas de Koopa que ahora se ha vuelto buena y tiene ganas de juerga motorizada.

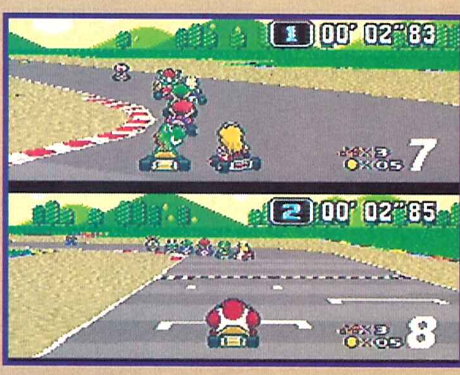
Las cualidades técnicas de este juego son realmente de fábula: dos jugadores a la vez, una perspectiva en modo 7 y la jugabilidad más importante del último milenio. Y la cosa no acaba aquí, seguimos...

Antes de empezar la carrera podrás elegir entre los ocho personajes que os hemos dicho, Mario, Luigi, Yoshi, etc..., la cilindrada de los karts, y el modo de juego. Los tipos de carrera pueden variar entre un «Mario GP» con todos los personajes, un «Time Trial» para dos jugadores y un modo especial de «batalla» en el que dos «players» podrán enfrentarse en una prueba de inteligencia, rapidez y reflejos.

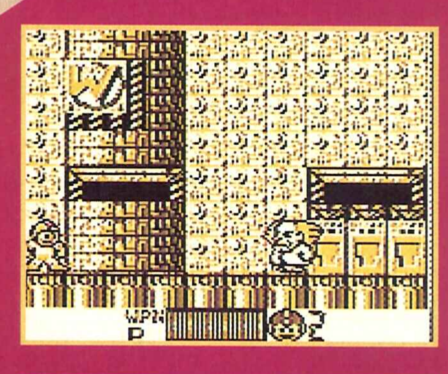




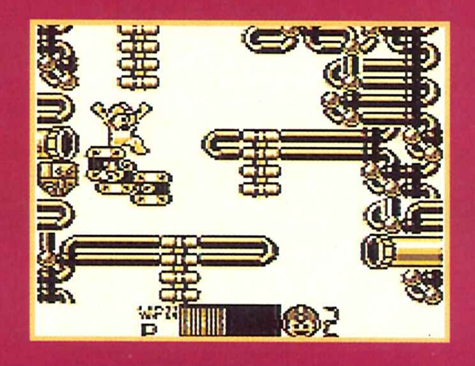


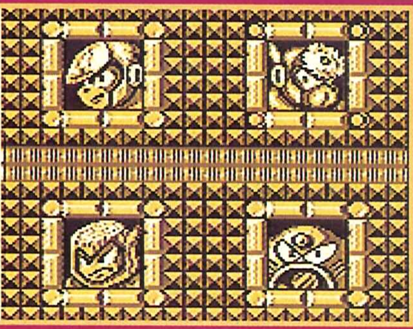












Pero esto no es todo. Tendrás múltiples circuitos a tu disposición para que elijas el que quieras y disfrutes como nunca lo habías hecho con un juego de coches, que ya habrás visto que no es normal, sino tan entrañable como carismático.

Seguro que los malos de Mario ya no te parecen tan malos después de jugar con este Super Mario Kart. Y es que no hay nada como compartir juegos. Se cree uno que juega en las mismas condiciones que los demás. Y así le pasa. Que le ganan.







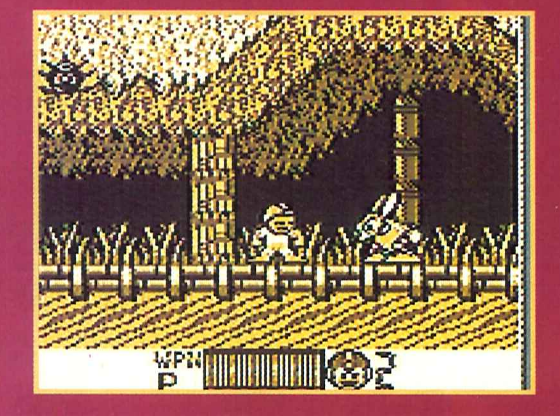
megaman 2

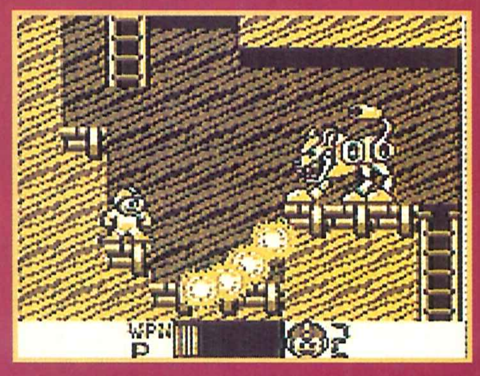
Más mega que nunca. Si creíste verlo todo en cuanto a las aventuras de Megaman, espera a poder contemplar la nueva entrega para Game Boy -la quinta ya, si la memoria no nos falla y contamos con las versiones para Nintendo- y alucina.

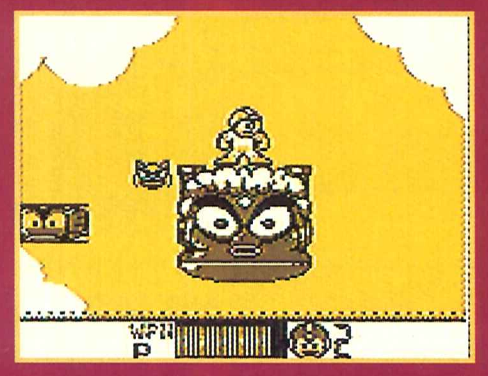
Megaman II es la mejor apuesta arcadiana de la portátil de Nintendo cara a las próximas semanas. Woodman, Metalman, Airman y el temible Clashman serán los cuatro enemigos que deberás derrotar si quieres conducir a la victoria a Megaman. Nuevas armas, nuevos enemigos, nuevos niveles, fases ocultas... de todo.

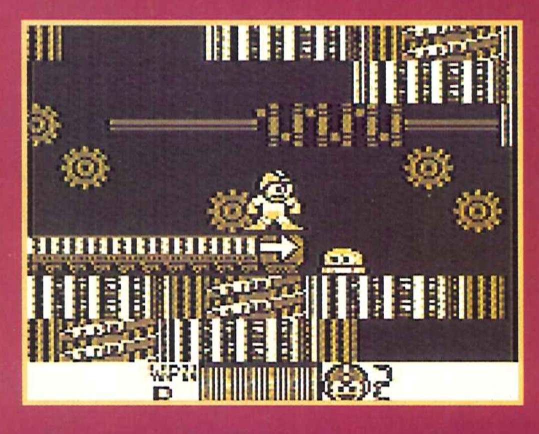
Tendrá unos gráficos más que geniales en su ilimitado mapeado, y una súper extensa variedad de enemigos con los que, a buen seguro, intimarás. Serán todos diferentes en cuanto a armamento, patrones de ataque, movimientos, tamaño (algunos de ellos enormes), pero tan peligrosos, para no variar, como de costumbre.

Aquí tienes unas cuantas pantallitas del último engendro de Capcom. No es que griten a los cuatro vientos sus excelencias, pero sí que reflejan la altísima calidad de su último producto. El mes que viene, en el Hobby Consolas de Diciembre, tendrás mucha más información sobre este genial juego. Te hablaremos de sus fases, de su terrible encanto, de sus enemigos, de sus melodías -de las de oir con cascos- y de sus entretelas. Verás como todo lo que te adelantamos es más que cierto y porque a veces es necesario recurrir a los mejores héroes.

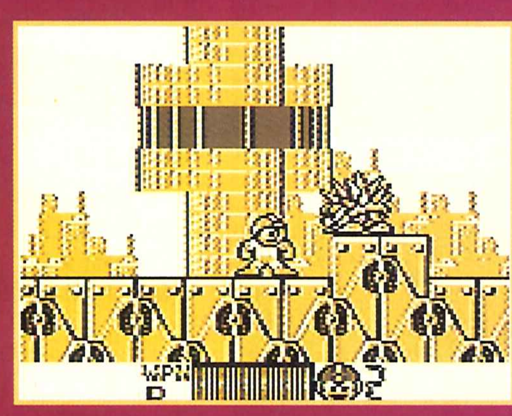












¡ATENCION!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: 380 28 92

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO



(91) 380 28 92

FAX: (91) 380 34 49



Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID. TEL: (91) 527 82 25



MONTERA, 32, 2º. 28013 MADRID. TEL: (91) 522 49 79



BARCELONA
PROXIMA APERTURA DICIEMBRE

PERIFERICOS MEGADRIVE MASTER SYSTEM







Producto	Precio
ACTION CHAIR	MEGADRIVE - 19900 / MASTER SYSTEM - 19900
POWER BASE CONVERTER	MEGADRIVE - 6490
SOFT PAK	MEGADRIVE - 1695 / MASTER SYSTEM - 1695
CADDY PAK	MEGADRIVE - 1295 / MASTER SYSTEM - 1295
PRO 1	MEGADRIVE - 3875

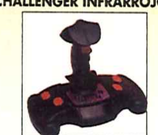






Producto	Precio
CONTROL PAD	MEGADRIVE - 2595 / MASTER SYSTEM - 2595
ARCADE POWER STICK	MEGADRIVE - 7900
DOS MANDOS A DISTANCIA	MEGADRIVE - 5990 / MASTER SYSTEM - 5990
SIGMA RAY	MEGADRIVE - 3900 / MASTER SYSTEM - 3900
TELEMACH 2000	MEGADRIVE - 6900 / M. SYSTEM - 6900






Producto	Precio
CONTROL PAD	MASTER SYSTEM - 1590
LIGHT PHASER	MASTER SYSTEM - 5990
CONTROL STICK	MASTER SYSTEM - 2590
CHALLENGER INFRARROJOS	MASTER SYSTEM - 7250
S G FIGHTER	MASTER SYSTEM - 4300

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.

MAS CARTUCHOS MASTER SYSTEM

Ace of Ace	5990	Marble Madness	5590
Aerial Assault	5590	Master Chess	6590
After Burner	5990	Moon Walker	5990
Alex Kidd in Shinobi W.	5590	Operation Wolf	5590
Alex Kidd-H. Tech W.	4990	Out Run Europa	6990
Altered Beast	5590	Paperboy	6990
Back to the Future II	5990	R-type	5990
Basket Nightmare	5590	Rampage	5590
Battle Out Run	5590	Rastan	5590
Bomber Raid	5590	Sagaia	5590
Chase H.Q.	5590	Scramble Spirits	5590
Choplifter	4990	Shadow Dancer	5990
Cyber Shinobi	5990	Shadow of the Beast	6990
Dead Angle	5590	Shinobi	5590
Double Dragon	5590	Shooting Gallery	4990
Double Hawk	5590	Slap Shot	5590
Fire & Forget II	6990	Speedball	5990
G- Loc	5990	Submarine Attack	5990
Galaxy Force	5990	Summer Games	4990
Gauntlet	6990	Tennis Ace	5590
Golden Axe	5990	Vigilante	5590
Golfmania	6590	W.Class Leaderboard	6990
Heavyweight Champ	5990	Wanted (Pistola)	4990
Imposible Mision	6990	Wonder Boy	4990
Italia 90	4990	Wonder Boy III	5590
Line of Fire	6590	World Games	5590
Los Picapiedras	5990	Xenon II	5990

OFERTAS SEGA MASTER SYSTEM

Action Fighter	1990	My Hero	2990
Azter Adventure	1990	Rescue Mission	1990
Bank Panic	1990	Secret Comand	1990
Black Belt	1990	Super Tennis	1990
Enduro Racer	1990	Teddy Boy	1990
Fantasy Zone	1990	The Ninja	1990
Global Defense	1990	Transbot	1990
Hang on	2990	World Grand Prix	1990
Kung-Fu Kid	2990		

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.

MAS CARTUCHOS MEGADRIVE

Acuabatics	8990	Rolling Thunder II	6990
Afterburner II	6990	S.League Baseball	6990
Air Buster	6490	Simpsons-Krusty Funmouse	7990
Arrow Flash	6990	Speed Ball II	8990
Back to the Future III	8990	Street Smart	7490
Battle Squadron	8490	Super Volleyball	5490
Buck Rogers	8490	Sword of Sodan	8490
Budokan	8490	Task Force Harrier	6990
Burning Force	6990	Team U.S.A. Basketball	8990
Centurion	8490	Thunderforce II	6990
Crack Down	6990	Toe Jam & Earl	7990
Cyberball	6990	Tommy Lasorda Baseball	7990
Decapattack	6990	Turrican	6990
Devilish	7990	Twin Hawk	6990
Double Dragon	6490	Twisted Flipper	8990
El viento	8490	Two Crue Dudes	7490
F-22 Interceptor	7990	Ultimate Qix	6490
Fatal Rewind	8490	Valis III	8990
Ferrari F1	8990	Warrior of Rome II	8990
Gaiares	8490	Where in the world is CSD	8990
Galahad (was leander)	8990	Winter Challenge	6990
Galaxy Force II	7490	Xenon II	8990
Hard Drivin´s	6490	Zany Golf	8490
Hardball	7490	Zero Wing	6990
Heavy Nova	6990		
Joe Montana Futbol	6990		
Joe Montana Futbol II	7990		
John Madenn Football	8490		
Jordan vs Bird	8490		
LHX Attack Chopper	8990		
Midnight Resistance	6490		
Ms.Pacman	5990		
Mystic Defender	6990		
NHL PA´93 (Hockey)	8990		
Pacmania	6990		
Paperboy	6990		
PGA Golf	8490		
Phelious	6990		
Pit Fighter	8990		
Rastan Saga II	6490		

OFERTAS MEGADRIVE

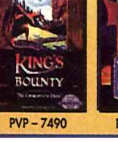
Alex Kid in E.C.	3990
Arnold Palmer Golf	3990
Bouster Douglas Boxing	3990
Golden Axe	3990
Last Battle	3990
Moon Walker	3990
Revenge of Shinobi	3990
Shadow Dancer	3990
Space Harrier II	3990
Super Hang on	3990
Super Real Basket	3990
Super Thunderblade	3990
World Cup Italia 90	3990

* EXCEPTO OFERTAS



RPG / ESTRATEGIA



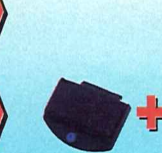






Título	Precio
PHANTASY STAR II	PVP - 8490
PHANTASY STAR III	PVP - 9900
SWORD OF VERMILION	PVP - 8490
WARRIOR OF ROME	PVP - 8490
ARCUS ODYSSEY	PVP - 8490
KING'S BOUNTY	PVP - 7490
RINGS OF POWER	PVP - 8490
MASTER OF MONSTERS	PVP - 7490
CARMEN SAN DIEGO	PVP - 8990

GAME GEAR

BASIC






18900

20900

MASTER GEAR CONVERTER

PLUS



21900

ADAPTADOR CORRIENTE

23900

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.

CARTUCHOS GAME GEAR

Aerial Assault	5190	Mickey Mouse	5190	Solitarie Poker	5190
Ax Battler	5190	Ninja Gaiden	4590	Sonic	5190
Batman Returns	5190	Olympic Gold	5190	Spiderman	5190
Chessmaster	5190	Out run	5190	Super Kick Off	5490
Chuck Rock	5190	Pac Man	4590	Super Monaco G.P.	5190
D.R. Basketball	5190	Pato Donald	5190	Tazmania	5190
Devilish	5190	Psychic World	4590	W.C. Leaderboard	5190
Dragon Crystal	5190	Put & Putter	4590	Wimbledon Tennis	5190
G-Loc	5190	Senna's Super Monaco GP	5190	Wonderboy	4590
Halley Wars	5190	Shinobi	5190	Wonderboy II	5190
Joe Montana Futbol	5190	Slider	5190	Woody Pop	5190

PERIFERICOS GAME GEAR








Producto	Precio
SINTONIZADOR TV	13900
MASTER GEAR CONVERTER	2490
WIDE GEAR	2490
FUENTE ALIMENTACION	2190
GEAR TO GEAR	1990
GP CARGADOR + ALIM	7500
CARGADOR BATERIAS	7990
BOLSA DE LUXE	2900
MALETIN ATTACHE	3495
PLAY AND CARRY	2995

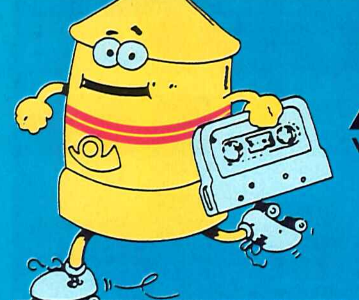



RECORTA ESTE CUPON
RECIBIRAS LA GORRA SONIC
AL PEDIR CUALQUIER
PRODUCTO SEGA

Envía este cupón a Mail VxC, Pº Santa María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID

NOMBRE Y APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... PROVINCIA .... C.P.
TELEFONO .... MODELO DE CONSOLA ....
Nº CLIENTE .... ☐ NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
....	
....	
....	
....	
....	
....	
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	





HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,3 A 14 h

TELF: (91) 380 28 92
FAX: (91) 380 34 49



TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

GAME BOY
11.900 pts
EN MAIL INCLUYE:

- SUBSCRIPCION REVISTA NINTENDO
- TETRIS
- AURICULARES
- CABLE 2 JUGADORES
- PILAS
- Y LA GARANTIA MAIL




COMPLEMENTOS


ILUMINACION- 1.750


LUPA- 1.395


ALTAVOCES- 1.895


CARRY CASE- 1.795


PLAY AND CARRY CASE- 2.195

MALETIN ATTACHE- 2.995


BATERIA RECARGABLE- 5.900

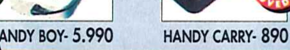

BATERIA NUBY- 3.995


ADAPTADOR CORRIENTE- 1.295


LIGHT BOY- 4.190


LUZ Y LUPA- 2.995

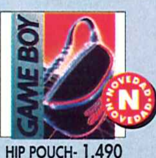

HOLSTER- 1.295


HOLSTER KONIX- 2.295


GAME PACK- 1.395


ADAPTADOR COCHE- 1.295


KIT DE LIMPIEZA- 1.395


HANDY BOY- 5.990

HANDY CARRY- 890

HANDY POWER KIT- 8.790

HIP POUCH- 1.490

LOGIC 3 CARRY- 2.190

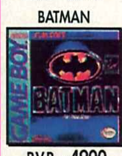
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

GAME BOY CARTUCHOS GAME BOY





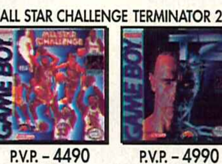








- SPIDERMAN 2 — P.V.P. – 4490
- BART VS JUGGERNAUTS — P.V.P. – 4490
- TRACK AND FIELD — P.V.P. – 4490
- WWF SUPERSTARS 2 — P.V.P. – 4490
- NAVY SEALS — P.V.P. – 4900
- ROBOCOP — P.V.P. – 4490
- DOUBLE DRAGON 3 — P.V.P. – 4490
- BATMAN — P.V.P. – 4900
- SPIDERMAN — P.V.P. – 3890
- WORLD CUP — P.V.P. – 3890
- TURTLES — P.V.P. – 4490
- TORTUGAS NINJA II — P.V.P. – 5390
- ADDAMS FAMILY — P.V.P. – 4990
- STAR TRECK — P.V.P. – 4490
- NINJA GAIDEN — P.V.P. – 4400
- ROBOCOP II — P.V.P. – 4990
- GEOR. FOREMAN BOXING — P.V.P. – 4490
- DOUBLE DRAGON 2 — P.V.P. – 4990
- DR FRANKEN — P.V.P. – 4490
- SNEAKY SNEAKES — P.V.P. – 5390
- ROGER RABBIT — P.V.P. – 4490
- SNOW BROTHERS — P.V.P. – 4990
- JORDAN US BIRD — P.V.P. – 4400
- WWF — P.V.P. – 4990
- SUPER KICH OFF — P.V.P. – 5400
- BATTLETOADS — P.V.P. – 4990
- NBA ALL STAR CHALLENGE — P.V.P. – 4490
- TERMINATOR 2 — P.V.P. – 4990
- TINY TOONS — P.V.P. – 4490
- HOOK — P.V.P. – 4990
- BUBBLE BUBBLE — P.V.P. – 4900
- THE SIMPSONS — P.V.P. – 4990
- CHOPLIFTER II — P.V.P. – 4490
- CHASE HQ — P.V.P. – 4900
- MEGA MAN II — P.V.P. – 3890

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

CABLES ALARGADORES SUPERNIN	2.195
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN	1.795
MALETIN SUPERNINTENDO	4.495
MANDO DE CONTROL	2.360
CABLE RCA AUDIO VIDEO	1.690
CABLE EUROCONECTOR	2.190
JOYSTICK FANTASTIC	4.900

¡PIDELA YA!

18.900

SUPER NINTENDO SCOPE - 8990

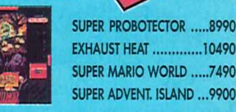




23.900 CON EL JUEGO MARIO WORLD

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.















- STREET FIGHTER II- 11490
- PAPER BOY 2- 8990
- SUPER GHOULS & GHOST- 6990
- SUPER PROBOTECTOR 8990
- EXHAUST HEAT 10490
- SUPER MARIO WORLD 7490
- SUPER ADVENT. ISLAND ...9900
- JOE & MAC- 9990
- FINAL FIGHT- 9900
- WWF- 9490
- SUPER SMASH TV- 8990
- SPIDERMAN/XMEN- 9490
- CHESS MASTER- 8990
- U.N. SQUADRON- 9990
- ZELDA- 6990
- TORTUGAS IV- 9490
- ADDAMS FAMILY- 8990
- SUPER CASTELVANIA IV-8990
- F-ZERO- 6990
- ROBOCOP III- 8990
- SUPER SOCCER- 6990
- SUPER R-TYPE- 6990
- SUPER TENNIS- 6990

NOVEDAD

MAS CARTUCHOS GAME BOY

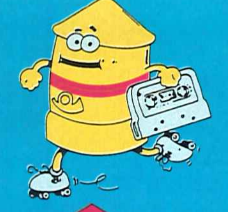
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.



Adventure Island	4400	Fortified Zone	4900	Paper Boy 2	4990
Alleway (ARKANOID)	4190	Gargoyles	4190	Paperboy	4900
Amazing Penguin	3900	Gauntlet II	5400	Paperboy II	4990
Asteroid	4490	Ghostbuster II	4990	Plmball	4190
Batman	4900	Golf	3890	Prince of Persia	4400
Battle Unit Zeoth	3900	Gradius	4900	Princess Blobette	3890
Bill Eliot´s Nascar	4400	Hal Wrestling	3900	Probotector	4490
Blades of Steel	4490	Hone Alone	4400	Qix	3900
Bomb Jack	4490	In your Face Basket	3900	R-Type	3890
Boulder Dash	3890	Jack NIckalous	4900	Skater or Die	4490
Bugs Bunny	3890	Joshi & Mario	3890	Skater or Die II	4400
Burai Figter de Luxe	4190	Kirby´s Drcam Land	3890	Soccermania	4900
Castelvania	4900	Klaxx	3900	Solar Strike	4190
Castelvania II	4490	Kung fu Master	3890	Solomon´s Club	4190
Chessmaster	3890	Kwirk	4190	Super Hunch Back	4990
Days of thunder	4400	Marble Madness	4990	Super Mario Land	3890
Dig-Dug	4990	Mega man	3890	Super Mario Land	4990
Double Dribble	4400	Metroid II	3900	Super R.C. Pro am	3890
Dr. Mario	3890	Mickey Mouse	5390	Tennis	3890
Dragon´s Lair	4490	Might and Magic	4900	The Hunt for Red October	4990
Duck Tales	4490	Missile comand	4490	The Puniser	4400
Dynablaster	4190	Motocross Maniac	4190	Tom and Jerry	4900
Elevetor Action	4900	NBA 2	5400	Track Meet	4990
F-1 Racer	5390	Nemesis	4490	Turrican	4490
Face Ball 2000	4900	Ninja Boy	3900	Wizaed & Warriors	3890
Fighting Simulator	4400	Operation C	4400	World circuit	4900
Final Fantasy II	4900	Pac-Man	4490		

RELOJES Nintendo •TETRIS •SUPER MARIO BROS •ZELDA **3.950**





MAIL VxC





URGENTE
SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!
PENINSULA Y BALEARES



Pº Sta. María de la Cabeza, 1
Tel.: (91) 527 82 25



Montera, 32, 2º
Tel.: (91) 522 49 79

BARCELONA
PROXIMA APERTURA DICIEMBRE



¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!
(91) 380 28 92 FAX: (91) 380 34 49
LUNES A VIERNES - DE 10,30 A 20 H • SABADOS - DE 10,30 A 14 H

LOS PEDIDOS ENVIADOS POR AGENCIA NO LLEVAN INCLUIDOS LOS POSIBLES GASTOS OCASIONADOS POR LA FORMA DE PAGO

Nintendo

Consola P.V.P. **10.600**



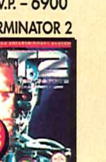
ACTION SET
CONSOLA, PISTOLA, SUPER MARIO, DUCK HUNTER
21.900

SUPER SET
CONSOLA, 4 MANDOS, TETRIS, SUPER MARIO, WORLD CUP
24.500

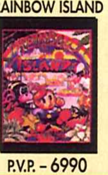
A Boy and his Blob	5500	Pro Wrestling	5500
Addams Family	6990	RC Pro Am	5500
Balloon Fight	3900	Road Blaster	7400
Bionic Comando	6990	Road Fighter	6500
Blades or Steel	6500	Robocop	6500
Boulder Dash	6500	Roller Games	7250
Crack Out	6500	Silent Service	6500
Chess Master	6500	Simo´s Quest	6500
Double Dragon	7990	Smash TV	7400
Dr. Mario	6500	Solomons Key	5600
El Imperio contraataca	7990	Street Gans	7400
Goal	6990	Super Off Road	6500
Golf	3900	The Legend of Zelda	7250
Goonies 2	6500	Top Gun	6500
Gradius	5500	Top Gun 2-2nd Mission	7900
Ice Hockey	3900	Total Recall	6900
Ikari Warriors	6500	Track & Field 2	6500
Joe & Mac	7990	Zelda 2	7900
Kid Icarus	6500	Advantage joystick	6990
Kung Fu	3900	Alargador Cable	1995
Mission Imposible	7900	Controllers	3900
New Ghostbusters II	6500	Four Scores	5900
Pimball	3900	Organizador de Juegos	1195
Power Blade	7900	Super Controller	990

Nintendo CARTUCHOS Nintendo

SOLSTICE	ELITE	STAR WARS	NORTH & SOUTH	SUPER MARIO 2	SUPER MARIO	TRACK & F. IN BARCELONA	ROBOCOP II
P.V.P. - 6900	P.V.P. - 8400	P.V.P. - 7790	P.V.P. - 7500	P.V.P. - 7250	P.V.P. - 4200	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 6990
TERMINATOR 2	WORLD CUP	CAPTAIN PLANET	KONAMI HYPER SOCCER	TURBO RACING	BLUE SHADOW	TROG	DRAGON´SLAIR
P.V.P. - 7990	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 7250	P.V.P. - 6900	P.V.P. - 6600	P.V.P. - 6900
TURTLES	WORLD CHAMP.	LOLO 3	ADVENTURE ISLAND II	MEGAMAN 2	FLISTONES	DOUBLE DRAGON III	ARCH RIVALS
P.V.P. - 7250	P.V.P. - 7900	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 7990	P.V.P. - 7900	P.V.P. - 8490	P.V.P. - 7990	P.V.P. - 6500
KICK OFF	RAINBOW ISLAND	N. ZEALAND STORY	TURTLES II	MEGAMAN 3	SHADOW WARRIOR	MARIO 3	TENNIS 4 PLAYER
P.V.P. - 8400	P.V.P. - 6990	P.V.P. - 6990	P.V.P. - 7900	P.V.P. - 7900	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 7900	P.V.P. - 6500

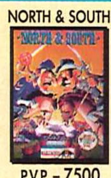
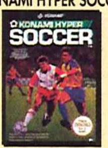










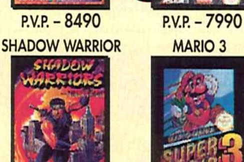











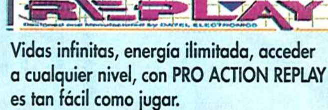



NEC TURBOGRAFX

CONSOLA 16 BIT. **18.900**

CON EL JUEGO BLAZING LAZERS - 22.900

Alien Crush	4900	Cyber Core	6900	Ninja Spirit	6900
Blazing Lazers	6900	Chew Man Fu	6900	Pac Land	6900
Bloody Wolf	5500	China Warrior	4900	Psychosis	8875
Bravo Man	8875	Deep Blue	4900	R-Type	6900
Crater Maze	5500	Devils Crush	6900	Super Voleyball	8875
		Dungeon Explored	4900	Tiger Road	8875
		Fantasy Zone	4900	Victory Run	6900
		Final Lap Twin	6900	Vigilante	5500
		Fiting Street	5500	World Class Baseball	6900
		Military Madness	6900	World Court Tennis	5500

Vidas infinitas, energía ilimitada, acceder a cualquier nivel, con PRO ACTION REPLAY es tan fácil como jugar.

MEGADRIVE - 11500 GAME BOY - 9500
SUPER NINTENDO - 11500 NINTENDO NES - 9500

ATARI LYNX

ATARI LYNX 11.900 SUPER PRECIO

LYNX II 17.900

A.P.B.	4900	Hard Drivin´s	4900	Robo-Squash	4900	Warbirds	5400
Awesome Golf	4900	Hockey	4900	Robotron 2084	4900	Xenophobe	4900
Batman	5400	Hydra	4900	Rygar	4900	Xybots	4900
Bill & Ted´s Adventure	4900	Ishido	4900	S.T.U.N. Runner	4900	Zarlor Mercenary	4900
Blockout	4900	Klax	4900	Scrapyard Dog	4900		
Blue Lightning	4900	Ms. Pacman	4900	Shanghai	4900		
California Games	4900	Ninja Gaiden	5400	Slime World	4900		
Cristal Mine	4900	Pacland	4900	Super Sweek	4900	Adap. Mechero Coche	2500
Checkered Flag	4900	Paperboy	4900	Toki	4900	Adaptador Red	1900
Chip´s Challenge	4900	Qix	5400	Tournament Cyberball	4900	Bolsa Pouch	2900
Electrocop	4900	Rampage	4900	Turbo Sub	4900	Cable Comlynx	900
Gates of Zendocon	4900	Ramparts	4900	Ultimate Chess Challenge	5400	Maletin Lynx	3900
Gauntlet III	5400	Roadblasters	4900	Viking Child	4900	Visor Solar	1200



SI PREFIERES HACER TU PEDIDO POR CARTA RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID

Gastos de envío: PORTUGAL - 750 pts
RESTO CEE - 1000 pts

TODOS LOS PRECIOS TIENEN INCLUIDO EL I.V.A.
TODOS LOS PRODUCTOS TIENEN GARANTIA
SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTS. LLAMANOS POR TELEFONO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... C.P. ....
MODELO DE CONSOLA ....
Nº CLIENTE ....
☐ NUEVO CLIENTE ....
ENVIOS POR CORREO
CONTRAREEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	

HOBBY SHOPPING



¡¡TODO EN CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS!!

SEGA, NINTENDO, NEC TURBO GRAFX,
LINX-ATARI,
NEO GEO,
NOVAC,
JUEGOS PC





Móstoles

KING GAMES

(Video-Club Javierre)

ALQUILER, CAMBIO Y VENTA

NOVEDADES USA. TODOS LOS SISTEMAS

C/ Miguel Angel, 9. Tel: 618 89 12
Móstoles (Madrid)

Anúnciese AQUI

...Y aquí también

Información:
(91) 654 81 99

VALE DESCUENTO

Este vale te supondrá un descuento de hasta 1.000 pesetas en la compra de juegos de máxima actualidad para tu consola.
Sólo tienes que rellenar el cupón marcando con una cruz el juego que deseas (1 juego por cupón) y enviarlo a: MAIL VXC, o presentarlo en los centros MAIL de C/ Santa María de la Cabeza,1. 28045 Madrid, o C/ Montera 32. 2º. 28013 Madrid.

¡AHORRA HASTA 1.000 PTAS.!



ESTE MES TE PROPONEMOS:

HOBBY CONSOLAS

☐ MEGADRIVE	**SONIC 2**	P.V.P. ~~6.990~~ -- **5.990** Ptas.
☐ NINTENDO	**MC KIDS**	P.V.P. ~~6.790~~ -- **5.990** Ptas
☐ SEGA MASTER SYSTEM	**TAZMANIA**	P.V.P. ~~5.990~~ -- **4.990** Ptas.
☐ GAME BOY	**STAR TREK**	P.V.P. ~~4.490~~ -- **3.690** Ptas.
☐ GAME GEAR	**ALIEN 3**	P.V.P. ~~5.490~~ -- **4.790** Ptas.
☐ LYNX	**HOCKEY**	P.V.P. ~~4.900~~ -- **3.900** Ptas.
☐ SUPER NINTENDO	**STREET FIGHTER II**	P.V.P. ~~11.490~~ -- **9.990** Ptas.

Nombre...
Apellidos...
Dirección...
Localidad.......................... Provincia..........................
Teléfono.......................... Código Postal..........................
Nº de cliente.......................... Cliente nuevo..........................

Forma de pago: contra reembolso. Si efectúas tu pedido por correo, deberás abonar 250 ptas. de gastos de envío al recibo del mismo, pero si vas personalmente a la tienda, sólo tendrás que pagar el precio indicado.

¡LA MARCHA DE HOBBY CONSOLAS!





GRATIS AL SUSCRIBIRTE

Esto sí que es morro... recibes los 12 números en tu casa y te regalan un Walkman de Hobby Consolas ¡Y todo por 3.900 ptas.!

CASSETTE ESTÉREO CON AURICULARES.
Incluye clip para colgar del cinturón.
Esta oferta es válida sólo para España y caduca el 31 de Marzo de 1993 o hasta fin de existencias.

¿Cómo suscribirte a Hobby Consolas y obtener tu regalo?

POR CORREO:
Envía el cupón de la derecha con todos tus datos por correo

POR TELÉFONO:
Llama de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 a los teléfonos:
(91) 654 84 19 ó
(91) 654 72 18

